

PERANCANGAN ULANG MUSEUM SULAWESI TENGAH

Inayah Alfatiha Karim¹, Djoko Murdowo² dan Tita Cardiah³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, Jl. Telekomunikasi No.01, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat 40257*

*fangurlyea@student.telkomuniversity.ac.id*¹ *djoko@telkomuniversity.ac.id*²
*titacardiah@telkomuniversity.ac.id*³

Abstrak : Museum Sulawesi Tengah adalah sebuah museum provinsi Sulawesi Tengah yang terletak di Kota Palu, Sulawesi Tengah. Terletak di Jl. Kemiri No. 23. Berdirinya Museum Sulawesi Tengah diawali hasil peninjauan yang dilakukan oleh salah seorang budayawan Sulawesi Tengah, Masyhuddin Masyhuda BA. Gagasan dia untuk mendirikan museum dituangkan dalam tulisan berjudul "Perspektif Pembangunan Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tengah" yang dipresentasikan pada penataran ilmu permuseuman di Museum Nasional tahun 1975. Adapun koleksi-koleksi spesifik dari museum yakni berhubungan dengan sejarah dan budaya dari provinsi Sulawesi Tengah sendiri, Kain Tenun Donggala, pakaian adat tradisional dari semua kabupaten dan kota di Sulawesi Tengah, replika Patung Palindo yang menggambarkan nenek moyang orang Bada, serta Taingaja yang merupakan patung kepala kerbau yang terbuat dari perunggu adalah sebagian koleksi dari Museum Sulawesi Tengah yang berkaitan erat dengan provinsi Sulawesi Tengah itu sendiri.

Kata kunci: interior, museum, teknologi

Abstract: *The Central Sulawesi Museum is a Central Sulawesi provincial museum located in Palu City, Central Sulawesi. Located on Jl. Kemiri No. 23. The establishment of the Central Sulawesi Museum began with the results of an assessment conducted by one of the Central Sulawesi humanists, Masyhuddin Masyhuda BA. His idea to establish a museum was outlined in an article entitled "Perspectives on the Development of the State Museum of Central Sulawesi Province" which was presented at the museum science course at the National Museum in 1975. The specific collections of the museum are related to the history and culture of the province of Central Sulawesi itself, Donggala Woven Cloth, traditional clothing from all districts and cities in Central Sulawesi, replicas of the Palindo Statue which depicts the ancestors of the Bada people, and Taingaja which is a statue a buffalo head made of bronze is part of the collection of the Central Sulawesi Museum which is closely related to the province of Central Sulawesi itself.*

Keywords: interior, museum, technology

PENDAHULUAN

(Mohammad, 2017) Provinsi Sulawesi Tengah memiliki berbagai macam hasil budaya yang diturunkan ke tiap generasi. Hasil budaya tersebut dapat berupa kepercayaan, adat istiadat, sistem ekonomi, maupun alat alat/ benda benda bersejarah. (Mohammad, 2017) Beberapa artefak budaya masa lalu yang ditemukan, kemudian disimpan dan dirawat di dalam sebuah museum. Hal ini dimanfaatkan menjadi sumber pengetahuan bagi para masyarakat lokal maupun wisatawan luar yang berkunjung ke Sulawesi Tengah. Benda-benda bersejarah tersebut disimpan dan di rawat di Museum Sulawesi Tengah. Museum Sulawesi tengah sendiri merupakan museum yang berdasarkan jenis koleksinya, merupakan museum umum yang secara koleksi terdiri dari beberapa gabungan bukti material manusia dan lingkungan

Untuk memaksimalkan fungsi museum, tentunya museum harus memperhatikan teknik penyajian koleksi benda benda bersejarah yang akan dipamerkan. (Wulandari, 2014) berpendapat bahwa penyajian koleksi yang terlihat hidup, penjelasan yang cepat dan mudah dipahami, dapat dimengerti oleh beragam usia, memiliki alur yang jelas dan menggunakan teknik penyajian yang modern, merupakan sebuah indikator kesuksesan sebuah pameran. Selain itu, eksplorasi tema dan konsep dalam proses perancangan juga merupakan tahapan yang penting untuk menghasilkan desain yang komunikatif (Cardiah, & Sudarisman, 2019). Beberapa hal tersebut diperkuat dengan definisi museum berdasarkan ICOM (*International Council of Museum*) bahwa, museum beroperasi dan mengkomunikasikan benda koleksi kepada masyarakat dengan beragam pengalaman untuk tujuan ilmu pengetahuan, sebagai sarana hiburan, refleksi, dan sebagai kesenangan.

Sayangnya, menurut hasil observasi terhadap museum Sulawesi Tengah, belum mencapai poin poin tersebut. Kegiatan konservasi belum dilakukan secara optimal, informasi yang ingin disampaikan belum tersampaikan dengan baik kepada pengunjung, tata display yang kurang informatif, dan kondisi persyaratan umum ruang yang kurang baik menyebabkan pengunjung jarang untuk datang berkunjung ke museum. Menurut fenomena yang terjadi, pada 4 tahun terakhir, pengunjung museum semakin berkurang. Dari data yang didapatkan dari data pribadi Museum Sulawesi Tengah mencatat bahwa pengunjung museum Sulawesi Tengah menurun di 4 tahun terakhir. Pada tahun 2016 tercatat total pengunjung yang datang sekitar 20.378 orang. Di tahun 2017 tercatat 8.249 orang. Lalu di tahun 2018 tercatat 11.003 pengunjung yang datang dan di tahun 2019 tercatat 2.639 pengunjung.

Dengan adanya masalah masalah tersebut, maka proyek tugas akhir ini, mengambil proyek Re Desain interior Museum Sulawesi Tengah dengan harapan dapat menjawab permasalahan diatas. Dan hasil Tugas Akhir ini juga diharapkan dapat menjadi solusi dalam penataan interior Museum Sulawesi Tengah. Dengan begitu proyek Tugas Akhir ini juga mendukung program pemerintah terkait pelestarian budaya khususnya budaya Sulawesi Tengah

Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang dijelaskan di latar belakang, maka masalah yang ada dalam museum ini adalah museum Sulawesi Tengah belum mencapai fungsi dari museum itu sendiri. Dengan kelemahan tersebut maka dilakukan redesain dengan tujuan meningkatkan efektivitas dari museum Sulawesi Tengah

A. Organisasi Ruang dan Layout

- Hubungan antar ruang : Alur *storyline* yang terdapat pada eksisting museum Sulawesi Tengah masih kurang jelas, menyebabkan pengunjung sulit untuk melihat/ mengamati alur koleksi
- Sistem Sirkulasi : Penataan furniture dan organisasi ruang yang ada pada eksisting, masih belum beraturan. Penataan furniture cenderung diletakkan secara acak dan belum mendukung konsep *storyline*

B. Persyaratan umum ruang

- Pencahayaan : Di beberapa area koleksi tidak terdapat pencahayaan sama sekali, menyebabkan pengunjung harus menggunakan penerangan milik pribadi untuk melihat benda koleksi. Selain itu, penerangan yang diletakkan di dalam vitrin, tidak sesuai dengan standar penerangan untuk koleksi museum
- Penghawaan : Pada area pameran 1 tidak terdapat bukaan untuk sirkulasi udara. Pun dengan penghawaan buatan hanya menggunakan *ceiling fan* sebagai alat untuk pertukaran udara

C. Konsep Visual

- Beberapa koleksi bahkan memiliki label informasi yang informatif untuk para pengunjung sehingga dibutuhkan pendekatan teknologi untuk mengkomunikasikan koleksi museum dengan lebih baik

D. Konsep teknologi

- Tidak tersedianya media yang informatif, edukatif, dan interaktif sehingga menyebabkan koleksi museum tidak informatif / tidak terjadi interaksi antara koleksi dan pengunjung.

- Belum tersedianya perangkat teknologi yang dapat membuat pengunjung ikut aktif dalam menerima informasi koleksi

Rumusan Masalah

- a. Bagaimana memanfaatkan organisasi ruangan yang agar mendukung sirkulasi dan gerak pengguna yang berada dalam ruangan pameran
- b. Bagaimana menentukan alur *storyline* yang terarah agar dapat membantu memudahkan pengunjung mengklasifikasikan koleksi
- c. Bagaimana peran teknologi agar dapat mewujudkan display yang bersifat informatif, edukatif, dan interaktif bagi para pengunjung museum

Tujuan Perancangan

- a. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membangkitkan kembali minat masyarakat untuk berkunjung ke museum guna memberikan sarana edukasi, konservasi, serta penelitian terhadap peninggalan sejarah dari provinsi Sulawesi Tengah
- b. Untuk memberikan pengalaman ruang interior yang unik bagi pengunjung museum

Batasan Perancangan

Batasan perancangan museum ini sebagai berikut

- a. Bangunan proyek yang akan di desain memiliki luas 2.093,62 m². Luas tersebut mencakup bangunan pameran tetap 1. Letak pintu masuk museum berada menghadap ke arah timur
- b. Bangunan eksisting terletak pada jl. kemiri no.23 Palu yang berada di pusat perekonomian kota palu

METODE PENELITIAN

A. Data Primer

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi lapangan sesuai tujuan perancangan. Objek yang di observasi yaitu museum negeri Sulawesi tengah. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi ruang, aktivitas pengguna, ragam koleksi, dan juga fasilitas museum yang tersedia

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung ke sumber yang berhubungan dengan tujuan perancangan. Wawancara dilakukan dengan Arkeolog Museum Sulawesi Tengah Drs. Iksam Djahidin Djorimi M.M. mengenai koleksi-koleksi museum dan juga arsitektur museum

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti digital untuk di analisa lebih lanjut. Metode ini dilakukan dengan cara mendokumentasikan objek-objek yang ada berupa foto dan pengukuran guna melengkapi hasil data-data wawancara dan observasi. Data yang diperoleh berupa foto dan juga catatan yang dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk melakukan perancangan

B. Data Sekunder

1. Studi

literatur

Metode ini berupa menganalisis data data yang ada dari studi literature berupa buku, jurnal, internet dan majalah untuk menemukan permasalahan perancangan dan solusi.

HASIL DAN DISKUSI

A. KONSEP PERAANCANGAN

Tema : The Face Of Central Sulawesi

Tema 'The Face Of Central Sulawesi' dipilih, karena Sulawesi Tengah memiliki suku yang bermacam macam yang tidak memiliki hanya 1 suku saja. Terdiri dari 12 suku yang mendiami daerah Sulawesi tengah yaitu Kaili, Pamona, Saluan, Banggai, Pipikoro, NapuBada, Mori, Bungku, Tomimi, Toli-Toli, Buoi, dan Balantak. Setiap suku bangsa tersebut menyebar dan mendiami wilayah geografis yang berbeda seperti pesisir pantai, lembah dan dataran tinggi.

Suku suku yang berada di Sulawesi tengah di analogikan sebagai *The Face*. *The face of central Sulawesi* dalam bahasa Indonesia berarti wajah dari provinsi Sulawesi tengah yang berarti bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada pengunjung maupun masyarakat tentang peninggalan peninggalan yang beragam dari berbagai suku yang ada di Sulawesi tengah yang dimana bisa dijumpai di galeri museum Sulawesi tengah itu sendiri.

Tema ini hadir pada ornament museum dengan lokalitas dari Sulawesi Tengah. Diantaranya adalah motif dinding yang diberikan

aksen batik bomba, yang merupakan motif lokal dari Sulawesi Tengah. Selain itu, material kayu yang digunakan dalam interior museum Sebagian besar menggunakan material kayu eboni, yang merupakan kayu yang hanya bisa ditemukan di Sulawesi Tengah



Gambar 1 Penerapan tema konsep pada interior museum

1. Konsep Umum

Konsep dari bangunan maupun interior dari perancangan museum ini, sebagian besar menggunakan corak corak maupun kebudayaan khas dari berbagai daerah Sulawesi Tengah. Pengaplikasian motif corak bisa ditemukan pada furniture maupun elemen elemen dari interior museum tersebut.

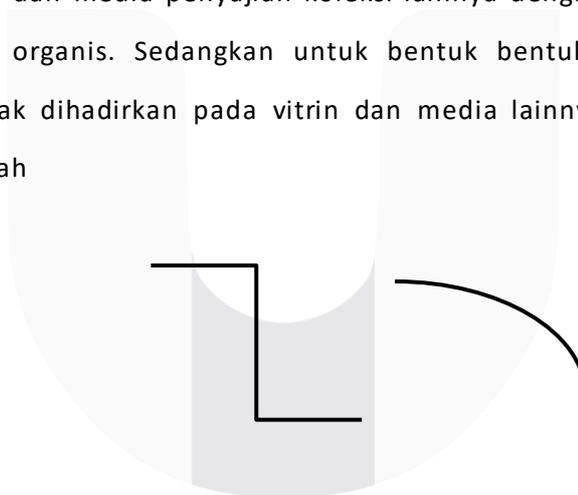
Pada setiap zona pameran, akan dibagi kedalam 4 bagian. Bagian bagian tersebut dibagi berdasarkan storyline dan juga jenis pameran yang ditampilkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran peninggalan sejarah yang sistematis dan juga menarik

2. Konsep Bentuk

Pada area pameran, bentuk bentuk yang digunakan banyak dihadirkan bentuk bentuk organis dan juga bentuk yang siku siku. Bentuk organis hadir pada area sejarah Sulawesi tengah. bentuk organis/ bentuk lengkung dihadirkan dengan tujuan agar bentuk ruang pamer tidak terkesan kaku dan membosankan.

Untuk bentuk siku siku, dihadirkan pada beberapa area seperti entrance, area sejarah terbentuknya Sulawesi tengah dan area pola pemukiman.

Bentuk bentuk tersebut juga bisa ditemukan dalam penerapan media pamer. Pada area sejarah banyak menggunakan vitrin dan media penyajian koleksi lainnya dengan bentuk bentuk yang organis. Sedangkan untuk bentuk bentuk yang siku siku, banyak dihadirkan pada vitrin dan media lainnya pada area pra sejarah



Gambar 1 Konsep bentuk ruang pamer

Analisis Pribadi

3. Konsep material

Pada ruangan administrasi dan perkantoran menggunakan banyak menggunakan material kayu. Material kayu kayuan banyak hadir di fasilitas untuk para pegawai seperti meja, kursi dan juga lemari. Adapun untuk material lain nya adalah sebagai berikut

Table 1 konsep material

Material	Material	Jenis material	Lokasi
		Material lantai parket	Lantai ruang kantor, perpustakaan, ruang staff, ruang serbaguna
		Material lantai keramik 40 x 40 cm	Koridor ruang kantor, ruang serbaguna, koridor ruang kepala museum
		Material rumput sintetis	Lantai ruang perpustakaan
		Gypsum 3mm	Material ceiling dan dinding
		Kayu jati	Material lemari dan meja ruang kantor
		Material kulit	Sofa ruang kepala dan wakil kepala museum
		Kayu eboni	Material vitrin ruang pameran

4. Konsep pencahayaan

Pada ruangan beberapa ruangan, seperti perkantoran banyak menggunakan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan utama. Namun, tidak jarang juga pencahayaan buatan digunakan sebagai sumber cahaya. Adapun jenis lampu yang digunakan pada ruangan ruangan tersebut antara lain sebagai berikut:

Table 2 konsep pencahayaan

Gambar	Jenis	Lokasi
	Philips LED downlight gen 3	Ruang staff, ruang kepala dan wakil kepala museum, koridor ruang kantor, ruang pameran, ruang Gedung serbaguna
	Track lamp Philips ST030T LED20	Ruang pameran, dan area pertunjukan Gedung serbaguna

5. Konsep penghawaan

Penghawaan yang digunakan pada beberapa fasilitas, seperti ruangan staff menggunakan penghawaan alami sebagai sumber utama penghawaan. Namun, penghawaan buatan saja tidak cukup untuk mendukung produktivitas kerja dari para staff maupun pengunjung, maka digunakan juga penghawaan buatan yang berasal dari AC. Adapun jenis AC antara lain sebagai berikut

Table 3 konsep penghawaan

Gambar	Jenis	Ruang
	Ac split ducted daikin FDBD18ARV16	Ruang pameran dan perpustakaan
	Sharp ac cassette GX- 30ACTY	Ruang Gedung serbaguna
	AC split daikin FTC50NV12	Ruang staff

6. Konsep Storyline

Pada eksisting bangunan, storyline dari koleksi museum masih belum jelas. Terdapat beberapa koleksi yang penempatannya tidak berada di satu jenis koleksi yang sama. Oleh karena itu, segmentasi diubah berdasarkan konten informasi yang akan disampaikan.

Storyline dibagi atas 4 segmen. Diantaranya adalah area sejarah terbentuknya sul-teng, pola pemukiman warga sul-teng, pra sejarah, dan sejarah. Segmentasi dibagi agar penyampaian informasi koleksi lebih jelas dan dapat dimengerti oleh pengunjung.

Table 4 Konsep Storyline

Area	Sub Area	Storyline		pembaharuan
------	----------	-----------	--	-------------

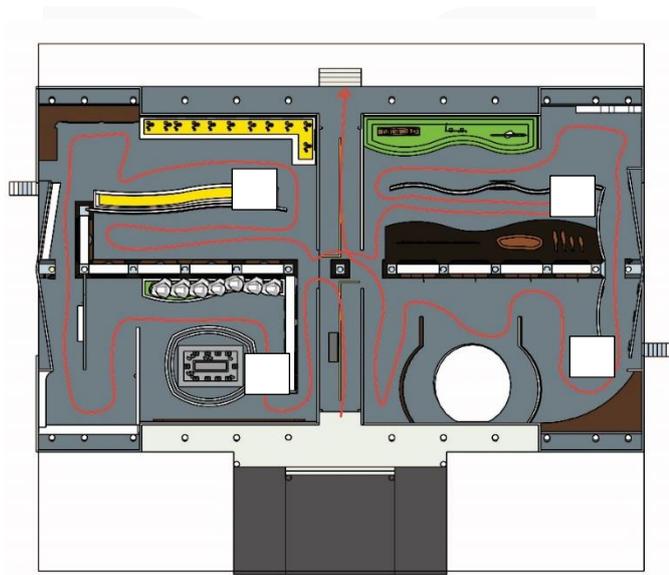
Inayah Alfatiha Karim, Djoko Murdowo dan Tita Cardiah
 PERANCANGAN ULANG MUSEUM SULAWESI TENGAH, 1-23

			Koleksi eksisting	Status koleksi	Kebutuhan fasilitas
Sejarah terbentuk Sul-Teng	Sejarah alam Sul- teng	Zoogeografi Indonesia	poster	diubah	Panel monitor
		Sebaran komoditi unggulan pertambangan dan energi	Poster	diubah	Panel monitor
		Garis Wallace- weber	Poster	Diubah	Panel monitor
		Geologi Sulawesi	Poster	Diubah	Panel monitor
		Sebaran Gempa Bumi	Poster	Diubah	Panel monitor
		Sebaran situs megalitik lore	Poster	Diubah	Panel monitor
		Batu batuan	Asli	Dipajang dalam vitrin	vitrin
	Koleksi Biologi	Tengkorak purba	Replika	Dipajang dalam vitrin	vitrin
		Tanduk kerbau	Asli		
		Tanduk rusa			
Tanduk anoa					
Kulit anoa					
Kupu kupu					
Kelelawar					
Ular					
Pola pemukiman	Arsitektur Tradisional	Rumah Palara	Miniatur	diorama	diorama
		Rumah katara			
		Rumah buho			
		Rumah Tambi			
Pra Sejarah		Racun sumpit 11bh	Asli		vitrin

	Tradisi meramu dan berburu	Tameng 1bh		D ipajang dalam vitrin	
	Tempayan kubur suku pamona	2bh			
	Tempayan kubur suku lore	1bh			
	Kapak lonjong dan persegi	2bh			
	Gelang batu	12bh			
	Kapak genggam	1bh			
	Flakes (alat potong)	4bh			
	Core (bahan dasar flakes)	9bh			
	Gelang perunggu	11bh			
	Kapak perunggu	11bh			
	Keramik	40bh			
Sejarah	Kain mbesa	4bh	Asli	Dipajang dalam vitrin	vitrin
	Pakaian kulit kayu	2bh			
	Proses pembuatan	7 bh alat press dari kayu	replika	diorama	diorama

Inayah Alfatiha Karim, Djoko Murdowo dan Tita Cardiah
 PERANCANGAN ULANG MUSEUM SULAWESI TENGAH, 1-23

kain kulit kayu				
Kain tenun donggala	5bh	Asli	Dipajang dalam vitrin	vitrin
Naskah kuno	Aksara bugis 5bh			
	Ayat talaqin 1bh			
	Kutika 1bh			
Alat musik	Lalove 7bh			
	Gendang 2bh			
Bercocok tanam	Alat menumbuk padi 1bh			
	Alat Bertani 6bh			
Senjata tradisional	16bh			



1. Sejarah terbentuknya sulteng
2. Pola pemukiman
3. Pra sejarah
4. Sejarah

Gambar 2 konsep storyline

Storyline dibuat secara beruntut mengikuti periode dari peristiwa. dimulai dari bagian Sejarah terbentuknya sulawesi tengah, lalu masuk ke pola pemukiman dan pra sejarah, lalu yang terakhir masuk ke periode sejarah sulawesi tengah. dengan konsep storyline, diharapkan pengunjung dapat menerima informasi koleksi secara keseluruhan satu persatu.

7. Konsep Denah Khusus

Pada konsep ini, Sebagian besar menjawab dari permasalahan pada rumusan masalah yang sebelumnya telah dirumuskan. Penyelesaian masalah tersebut banyak dihadirkan melalui konsep konsep visualisasi ruang, storyline, pencahayaan, dan penghawaan ruangan. Adapun penjelasan dari jawaban atas permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Konsep Display

Pada pameran menggunakan system storyline untuk menjelaskan kronologis dari peninggalan yang ada. Pada bagian koleksi yang berbentuk 3D, disajikan dengan menggunakan vitrin. Koleksi di pajang di dalam vitrin, lalu diberi *QR code* pada vitrin. Cara kerja dari kode ini, Pengunjung hanya butuh ponsel mereka untuk memindai kode QR yang terdapat pada koleksi, lalu informasi dari koleksi akan keluar. Hal ini memudahkan pengunjung untuk dapat membaca informasi koleksi tanpa harus berkerumun didepan koleksi museum.



Penggunaan Barcode pada salah satu koleksi
Sumber : Dokumen Pribadi

Selain itu, media interaktif juga digunakan di dalam koleksi museum. contohnya pada bagian geografis sulawesi tengah. Layar interaktif dipasang agar informasi koleksi tersampaikan dengan baik. Layer interaktif tersebut juga dilengkapi dengan audiovisual, sehingga memudahkan pengunjung untuk menerima informasi.



Penggunaan media interaktif pada koleksi
Sumber : Dokumen Pribadi

Media diorama juga digunakan dalam display museum. Namun tidak sepenuhnya menggunakan teknik diorama tradisional. Contohnya pada area bercocok tanam, menggunakan layar LED untuk menampilkan kegiatan yang digunakan pada diorama tradisional.

Selain itu juga, tanaman sintesis juga digunakan untuk mendukung suasana saat bercocok tanam pada koleksi.



Gambar 3 Penggunaan media diorama
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada bagian karya seni, lukisan lukisan dari seniman local Sulawesi tengah diletakkan di Lorong dinding dengan pencahayaan yang langsung kearah lukisan.



Gambar 4 Display Lukisan lokal
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Konsep Penghawaan

Beberapa penghawaan buatan yang digunakan dalam area pameran bertujuan untuk menjaga kualitas koleksi dan juga sebagai penunjang fasilitas kenyamanan bagi para pengunjung maupun staff. Pada area perkantoran, penghawaan yang digunakan menggunakan penghawaan

alami. Penghawaan alami digunakan karena memanfaatkan banyaknya bukaan jendela yang ada pada setiap ruangan kantor. Sedangkan untuk area pameran, menggunakan *ducted AC* yang dipasang pada ceiling ruang pameran. Penghawaan buatan digunakan untuk menjaga kualitas dari koleksi dari kerusakan



Penghawaan pada ruang pameran
Sumber : Dokumen Pribadi

c. Konsep Pencahayaan

Pada area pameran, menggunakan lampu spot dengan armature track lamp. Lampu spot digunakan untuk meng*highlight* koleksi museum dengan jelas. Mengingat pada kondisi sebelumnya, koleksi museum banyak yang tidak terlihat dikarenakan minimnya penerangan pada koleksi. Berbagai informasi sulit dibaca oleh pengunjung



Pencahayaan pada ruang museum
Sumber : Dokumen Pribadi

d. Konsep Keamanan

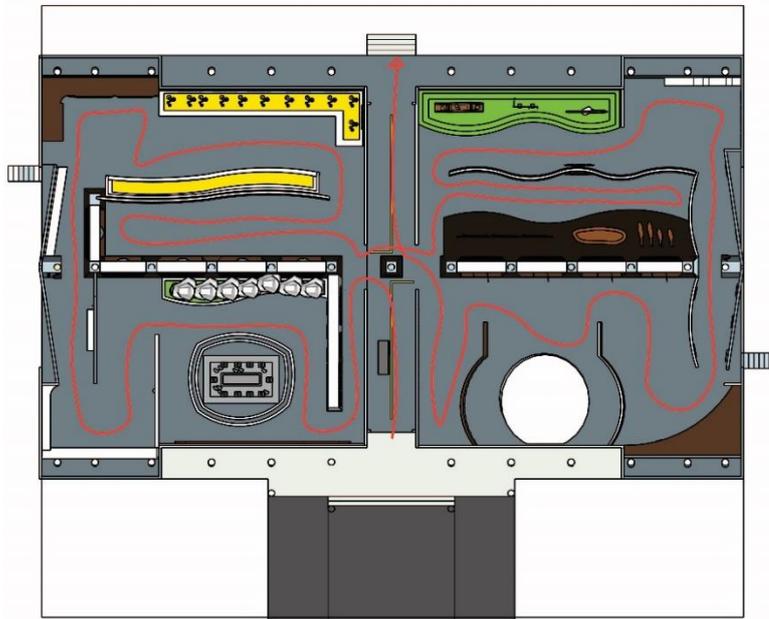
Beberapa fasilitas keamanan yang digunakan di area area yang menjadi bagian penting dari museum agar benda benda tetap terjaga dengan aman. Penggunaan APAR pada ruangan museum berfungsi dalam keadaan darurat bila terjadi kebakaran, petugas dengan mudah memadamkan api



Penggunaan APAR dalam ruang pameran
Sumber : Dokumen Pribadi

e. Sirkulasi Ruang

Pada perancangan ini menggunakan sirkulasi *direct plan* yang dimana mengharuskan pengunjung untuk menjelajahi koleksi museum satu persatu. Hal ini juga di dukung dengan konsep storyline koleksi yang disusun secara beruntut sesuai dengan kejadian



Sirkulasi Ruang pameran
 Sumber : Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Museum Sulawesi Tengah merupakan Museum provinsi dengan koleksi yang umum. Perancangan ulang museum ini menggunakan pendekatan teknologi yang bertujuan untuk tetap relevan di masyarakat di era sekarang. Eksistensi museum ditingkatkan pada kehadiran fungsi baru museum yaitu implemtasi teknologi yang digunakan pada koleksi museum. Selain itu juga, adanya fasilitas baru seperti coworking space yang ditambahkan pada ruang museum, bertujuan untuk membangkitkan minat masyarakat untuk Kembali datang ke museum.

Beberapa poin utama yang didapatkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut

1. Perancangan dengan menggunakan konsep storyline agar memudahkan pengunjung untuk menerima informasi dari timeline waktu terjadinya peristiwa

2. Perancangan dengan menggunakan pendekatan teknologi. Bertujuan untuk mendukung fungsi museum sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar dan menerima informasi.
3. Teknik penyampaian informasi yang disajikan dengan beberapa Teknik seperti media interaktif, media vitrin, media diorama, dan panel audiovisual

DAFTAR PUSTAKA

- Cardiah, T., & Sudarisman, I. (2018, November). Exploration Of Themes And Design Concepts As A Communication Form In Architecture. In *3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018)* (pp. 66-69). Atlantis Press.
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak di Masjid Al Aniah Bandung. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 99-109.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A. P., Gunawan, P. H., Aditsania, A., ... & Prabasworo, B. (2020). Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung.
- Atmadi, T. (2021). Studi Penerapan Sistem Pencahayaan pada Desain Interior Apartemen "No Name". *International Journal of Community Service Learning*, 5(2), 175-184.
- Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam pembelajaran sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1), 10-20.
- Wulandari, A. A. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(1), 246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3016>

Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. (2001). *Petunjuk Teknis Tata Ruang Gudang Koleksi Museum*.

[http://repositori.kemdikbud.go.id/14339/1/Petunjuk teknis tata ruang gudang koleksi museum.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/14339/1/Petunjuk%20teknis%20tata%20ruang%20gudang%20koleksi%20museum.pdf)

Indah, S. N., & Yudana, G. (2018). Penerapan Pendekatan Museum Inklusif Pada Museum Gedung Sate, Kota Bandung. *Cakra Wisata*, 19(1), 39–49.

<https://jurnal.uns.ac.id/cakrawisata/article/view/34118>

Tjahjawan, I., & Gardjito, A. (2019). Penyajian Koleksi Museum Sejarah dan Budaya Kota Malang. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 7(2), 87-106.

Indraswara, M. S. KAJIAN PENERAPAN ARSITEKTUR MODERN PADA BANGUNAN CONTAINER, DI CONVERSO, SEMARANG.

Mohammad, M. (2017). PENGEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM SULAWESI TENGAH SEBAGAI PENUNJANG INFORMASI EDUKATIF KULTUR. *Respati*, 8(24).