

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 66 Tahun 2015, museum merupakan sebuah Lembaga yang berfungsi mengembangkan, melindungi, memanfaatkan, serta mengomunikasikan benda-benda koleksi kepada masyarakat. Fungsi museum secara umum sebagai tempat pelestarian benda koleksi dan sumber informasi. Museum adalah suatu forum yang diperuntukkan bagi masyarakat. Maka dari itu pentingnya masyarakat untuk mengunjungi museum, selain sebagai pusat tempat edukasi museum juga sebagai sarana rekreasi. Salah satunya Museum Geologi Bandung.

Museum Geologi Bandung merupakan salah satu museum tertua di Indonesia dan juga satu-satunya museum yang memamerkan koleksi geologi di Indonesia, museum ini terletak di Jalan Diponegoro Nomor 57, Kelurahan Cihaur Geulis, Kecamatan Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat, koleksi yang dipamerkan meliputi koleksi material geologi mulai dari fosil, batuan hingga mineral. Bangunan yang digunakan merupakan bangunan cagar budaya kelas A, yang di resmikan pada tanggal 16 Mei 1929 sebagai Museum Geologi Bandung, yang di rancang dengan gaya *Art Deco* oleh arsitektur Belanda yang bernama Ir. Menalda van Schouwenburg. Museum Geologi Bandung memiliki Visi yakni terwujudnya sumber informasi geologi dokumentasi koleksi warisan geologi Indonesia yang profesional untuk masyarakat, dan juga sebagai sarana hiburan/ rekreasi. Berdasarkan hal tersebut, museum ini menjalankan fungsi sebagai pusat edukasi dan wisata melalui pemaparan informasi geologi yang dapat diakses oleh kalangan pelajar/ mahasiswa maupun masyarakat umum.

Dalam menjalankan fungsinya, museum ini mengutamakan penampilan koleksi-koleksi geologi. Menurut Numatias (2019), dalam reformasi birokrasi pelestarian cagar budaya dan permuseuman langkah yang ditempuh salah satunya adalah penguatan teknologi informasi untuk publikasi cagar budaya dan permuseuman. Tidak dapat kita pungkiri bahwa teknologi sangatlah memiliki

peran penting dalam kehidupan manusia, dengan perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membuat semua aspek kehidupan dituntut untuk segera melakukan penyesuaian agar komunikasi dan pertukaran informasi menjadi lebih efektif dan menarik minat pengunjung, serta narasi benda cagar budaya di museum mesti dikemas secara menarik. Menurut Miles (dalam Wulandari, 2014), kesuksesan sebuah pameran dapat diindikasikan dari keberhasilan dalam membuat subjek terlihat hidup, penjelasan yang cepat dan mudah dipahami, dapat dinikmati berbagai kalangan usia, mengesankan, memiliki alur awal dan akhir yang jelas, serta menggunakan teknik *display* modern dan memberikan pengalaman sehingga membantu pengunjung untuk menangkap maksud dari informasi yang ingin disampaikan. Indikator-indikator tersebut dapat dicapai dengan perancangan interior yang baik, melalui, teknik *display* dan penyampaian informasi yang mudah dipahami, alur sirkulasi yang jelas, serta penerapan teknologi-teknologi interaktif dalam museum yang dapat memberikan pengalaman lebih bagi pengunjung.

Dari pembuktian hasil survei dan wawancara dengan pihak museum maupun pengunjung, terdapat beberapa permasalahan terkait informasi yang ingin disampaikan oleh museum belum dapat tersampaikan secara efektif melalui metode yang telah diterapkan yaitu penyampaian informasi dengan tulisan yang sangat Panjang sehingga pengunjung jarang membaca melainkan hanya melihat koleksinya itu sendiri. Terdapat ketimpangan antara Museum Geologi Bandung dengan standar pameran yang baik, misalnya alur sirkulasi yang masih membuat pengunjung merasa bingung untuk menentukan arah yang tepat, dan penyampaian informasi yang masih sulit dipahami karena penyampaian informasi koleksi dipaparkan dalam bentuk teks panjang sehingga pengunjung jarang yang membaca informasi, selain itu penerapan teknologi yang masih kurang sehingga tidak memberikan pengalaman dan kemudahan bagi pengunjung dalam memahami informasi yang ingin disampaikan.

Dengan ketidaktercapaian standar pameran yang baik serta belum optimalnya informasi yang diberikan yang mendukung fungsi edukasi dan rekreasi, mengakibatkan rendahnya daya tarik museum sehingga menjadi salah satu penyebab rendahnya eksistensi Museum Geologi Bandung. Rendahnya tingkat

eksistensi dapat dilihat dari pembuktian hasil observasi dan wawancara dari pihak museum yang di mana minat orang-orang berkunjung ke museum secara garis besar ada dua tujuan yakni berkunjung untuk edukasi (tuntutan Pendidikan), dan sekedar rekreasi (kemauan sendiri). Yang dimanah presentasi pengunjung untuk edukasi berkisar 85% dengan alasan tuntutan pendidikan, sedangkan untuk sekedar rekreasi hanya 15%. Dari kesimpulan penjabaran ini terlihat minat pengunjung dengan kemauan sendiri sangatlah minim, sedangkan dimanah visi dari Museum Geologi Bandung terdapat poin untuk menjadikan museum sebagai sarana rekreasi dan juga edukasi.

Beberapa museum cagar budaya yang sudah mengaplikasikan teknologi untuk meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung, seperti Museum Pleret, dan Museum Louvre di Paris. Museum Pleret fokus memamerkan koleksi-koleksi sejarah dan sumbu budaya Mataram, museum ini memanfaatkan dan optimalisasi media sosial untuk menjangkau masyarakat lebih luas. Dari sisi pengelolaan koleksi, Museum Pleret memberikan sentuhan teknologi digital dengan memanfaatkan *smartphone*, tablet, proyektor dan perangkat pendukung lainnya untuk menampilkan video mapping, *virtual reality*, dan *augmented reality*. Sedangkan Museum Louvre merupakan salah satu museum seni terbesar di dunia, Museum Louvre pernah membuat pameran *Mona Lisa Beyond The Glass* pada 2019. Teknologi realitas virtual (*virtual reality/ VR*) digunakan untuk menghidupkan sosok *Mona Lisa* yang dilukis oleh Leonardo da Vinci di tahun 1500-an tersebut. Selama delapan menit, audiens diajak masuk ke dalam lukisan dan bertemu *Mona Lisa* alias *Lisa Gherardini*. *Mona Lisa* akan menunjukkan ke audiens bagaimana rambutnya ditata, hingga pakaian apa yang dikenakan saat dilukis oleh da Vinci. Audiens juga dapat melihat proses pembuatan lukisan. Pameran berbasis teknologi tersebut merupakan hasil riset mendalam dan diskusi. Hal itu termasuk pemindaian lukisan dengan sinar-x dan reflektografi inframerah (Sekar Gandhawangi 2022). Dengan perancangan interior yang menggunakan implementasi teknologi, fungsi edukasi dan rekreasi museum juga dapat tercapai karena informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami, Interaksi pengunjung dengan teknologi memberikan pengalaman dan kemudahan pemahaman sehingga dapat memberi kesan baik bagi museum. Pendekatan

teknologi dapat menambah daya tarik museum sehingga eksistensinya dapat meningkat.

Maka diperlukan perancangan ulang terhadap interior Museum Geologi Bandung melalui pendekatan teknologi dalam *flow activity*, bertujuan agar museum dapat memaksimalkan pemberian informasi koleksi kepada pengunjung, yang juga didukung dengan adanya teknologi yang lebih modern agar penyampaian informasi lebih efisien dan juga lebih menarik minat pengunjung untuk edukasi maupun rekreasi, hal ini juga agar point-point dari visi museum semuanya tercapai dengan maksimal. Selain itu juga merancang alur sirkulasi pada R. Geologi Indonesia dan lobi museum yang terletak pada lantai satu agar alur sirkulasi lebih informatif dan dapat menyelesaikan permasalahan. Hal ini untuk mendukung fungsi edukasi dan rekreasi. Selain dengan tetap memenuhi standar menurut studi banding dan aturan yang ditetapkan oleh pemerintah, Museum Geologi Bandung merupakan cagar budaya kelas A yang dimanah pembaharuan/ perbaikan dapat saja dilakukan asal memenuhi aturan yang telah ditetapkan dalam Pasal 22, inti dari pasal tersebut adalah mengubah museum tanpa merusak bangunan itu sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa masalah terkait interior yang terdapat pada Museum Geologi Bandung, yaitu:

a. Organisasi Ruang & Lay out

- Alur sirkulasi R. Geologi Indonesia dan lobi museum yang masih membuat pengunjung merasa bingung saat memasuki museum.
- Alur *storyline* pada eksisting tidak sesuai dengan *storyline* yang sudah ditentukan Museum Geologi Bandung yakni pada R. Geologi Indonesia.
- Padatnya pengunjung pada ruang geologi Indonesia sehingga membuat para pengunjung berdesak-desakan saat memasuki dan keluar area ruang pameran.

b. Edukasi & Rekreasi

- Belum diterapkannya teknik *display* koleksi yang interaktif sehingga museum tidak memberikan pengalaman yang menarik terhadap

pengunjung, hal ini mengakibatkan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung dengan kemauan sendiri melainkan hanya tuntutan Pendidikan.

- Penyampaian informasi melalui media teknologi yang kurang bervariasi dan jumlahnya sedikit selain itu sudah banyak yang rusak tidak dapat digunakan, dengan adanya permasalahan ini menjadikan daya tarik museum menjadi semakin berkurang.

c. Konsep Ruang/ Karakter Ruang

- Konsep penyampaian informasi dengan tulisan pada koleksi terlalu panjang sehingga pengunjung hanya melihat koleksi tanpa membaca informasi, terutama di R. Sumber Daya Geologi dan R. Geologi Indonesia..

d. Persyaratan Umum Ruang

- Pencahayaan pada ruang pameran geologi Indonesia melalui jendela yang tidak di *treatment* khusus sehingga akan mengurangi keamanan koleksi dari kelembapan dan cahaya matahari .

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari perancangan interior untuk Museum Geologi adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menciptakan interior museum yang dapat memberikan kejelasan alur sirkulasi sehingga mempermudah pengunjung untuk memahami *storyline* museum dan tidak membuat pengunjung merasa bingung untuk menentukan arah, serta bagaimana membuat pengunjung tidak berdesak-desakan saat berada di dalam ruang pameran?
- b. Bagaimana teknik *display* koleksi interaktif yang harus diterapkan agar dapat memberi pengalaman menarik bagi pengunjung?
- c. Bagaimana membuat penyampaian informasi lebih menarik dan juga mudah untuk dipahami?
- d. Bagaimana menjaga ketahanan koleksi terhindar dari kerusakan terhadap kelembapan dan pencahayaan?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

- a. Menciptakan kejelasan alur sirkulasi pada interior museum agar alur

storyline dapat dipahami dengan mudah serta menciptakan fasilitas ruang tunggu pada lobi agar tidak terjadi penumpukan di area ruang pameran.

- b. Menerapkan teknologi pada teknik *display* koleksi agar dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung serta meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung.
- c. Menerapkan konsep penyampaian informasi melalui teknologi agar penyampaian informasi lebih efisien dan mudah untuk dipahami.
- d. Menciptakan *display* dan pencahayaan sesuai standarisasi museum agar terhindar dari kerusakan terhadap kelembaban dan pencahayaan.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berikut sasaran yang ditargetkan dalam perancangan Museum Geologi Bandung

adalah :

- a. Mencapai visi dari Museum Geologi Bandung, yakni menjadikan museum sebagai sarana rekreasi.
- b. Meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung, serta memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pengunjung.
- c. Memudahkan pengunjung dalam memahami informasi-informasi yang ada di museum.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan Museum Geologi Bandung yaitu :

- a. Bangunan yang terletak di Jl. Diponegoro No.57, Kota Bandung, Jawa Barat.
- b. Area ruang yang akan dirancang terdiri dari area ruang Geologi Indonesia, ruang Sumber Daya Geologi, dan lobi.
- c. Luas area perancangan 1193 m².

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat bagi Masyarakat/ Komunitas

- a. Meningkatkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum.
- b. Mendapatkan kenyamanan dari segi visual pada elemen interior museum yang sudah diperbaharui.
- c. Memberikan fasilitas yang nyaman saat berada di dalam museum.

- d. Mengoptimalkan fungsi utama museum sebagai sarana konservasi, rekreasi, dan edukasi.
- e. Memberikan fasilitas rekreasi sekaligus edukasi yang menarik.

1.6.2 Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

menjadikan museum ini sebagai sarana pembelajaran geologi dan ilmu-ilmu terkait.

1.6.3 Manfaat bagi Keilmuan Interior

- a. Mempunyai pengalaman dan referensi dalam mendesain ruang pameran.
- b. Menjadikan acuan dalam pengembangan desain interior museum yang lebih modern.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang di gunakan pada perancangan Museum Geologi Bandung sebagai berikut :

1.7.1 Tahapan Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan dengan Observasi, Dokumentasi, wawancara, kuesioner dan studi lapangan. Selain itu pengumpulan data sekunder dilakukan bersamaan dengan studi literatur terkait dengan referensi, yang berasal dari artikel, buku, makalah penelitian, dan situs web lainnya yang berkaitan dengan perancangan museum. Berikut penjelasan terkait tahap pengumpulan data :

1.7.1.1 Observasi

Definisi observasi menurut Devi, dkk., (2022), mengatakan bahwa penulis mengadakan pengamatan secara langsung pada objek yang akan dirancang dengan menggunakan alat bantu observasi seperti alat pencatat dan alat perekam foto untuk mendapatkan dokumentasi berupa aktivitas yang dilakukan pekerja dan keadaan eksisting kantor Asuransi Mega sendiri. Sedangkan observasi yang di lakukan secara tidak langsung yaitu dilakukan pada saat tidak berlangsungnya peristiwa atau objek yang akan di teliti. Pengamatan melalui Observasi tidak langsung dapat dilakukan di laboratorium dengan menggunakan film, *slide*, foto, perekam, citra satelit, dan lain-lain. Tahap pengumpulan data yang dilakukan salah satunya dengan observasi, yaitu melalui media daring dan turun langsung ke

lapangan meliputi sirkulasi, koleksi, elemen interior, fasilitas, penghawaan dan pencahayaan pada Museum Geologi Bandung.

1.7.1.2 Dokumentasi

Menurut KBBI, pengertian dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan juga penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan yang memberikan atau mengumpulkan bukti terkait dengan keterangan, seperti halnya kutipan, gambar, sobekan koran, dan bahan referensi lainnya. Tahap pengumpulan data juga di lakukan dengan dokumentasi berupa foto di seluruh ruang Museum Geologi Bandung.

1.7.1.3 Wawancara

(Siti , 2022). Wawancara adalah aktivitas tanya jawab antara dua orang atau lebih yang tujuannya untuk menggali informasi dari narasumber. Tahap pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara dengan dua orang yaitu wawancara yang pertama dilakukan dengan Bapak Erwan bagian sub ke peragaan Museum Geologi, membahas terkait ruang-ruang yang ada dan koleksi pada museum dan lain sebagainya. Wawancara juga di lakukan dengan pengunjung Museum Geologi pertanyaan yang di lontarkan terkait fasilitas dan kenyamanan yang di berikan Museum Geologi Bandung.

1.7.1.4 Kuesioner

Menurut Narbuko & Achmadi (1999) mengatakan bahwa pengertian kuesioner adalah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan masalah atau bidang yang sedang dipelajari. Hasil setelah melakukan pengumpulan data melalui kuesioner yang telah di sebarakan melalui media internet, rata-rata umur yang mengisi kuesioner berusia 18-25 tahun dengan jumlah persentase 33,3% dan rata-rata pekerjaan yang mengisi adalah mahasiswa, dengan persentase 33,3% mahasiswa yang mengisi rata-rata berdomisili Bandung, dari hasil kuesioner terkait pertanyaan mengenai kunjungan ke Museum Geologi Bandung, dari hasil persentase yang pernah mengunjungi 85,5% dan pertanyaan terkait informasi yang di berikan koleksi apakah sudah informatif atau belum, dan rata-rata presentasi yang menjawab informatif dan tidak informatif lebih banyak yang memilih kalau koleksi belum informatif dengan persentase 60%. Pertanyaan selanjutnya terkait penghawaan

pada ruang pameran yaitu 40% menjawab sudah memadai dan 405 menjawab belum memadai, dan 20% menjawab ada beberapa ruang yang masih kurang secara penghawaan dan masih banyak lagi pertanyaan lainnya.

1.7.1.5 Studi Lapangan

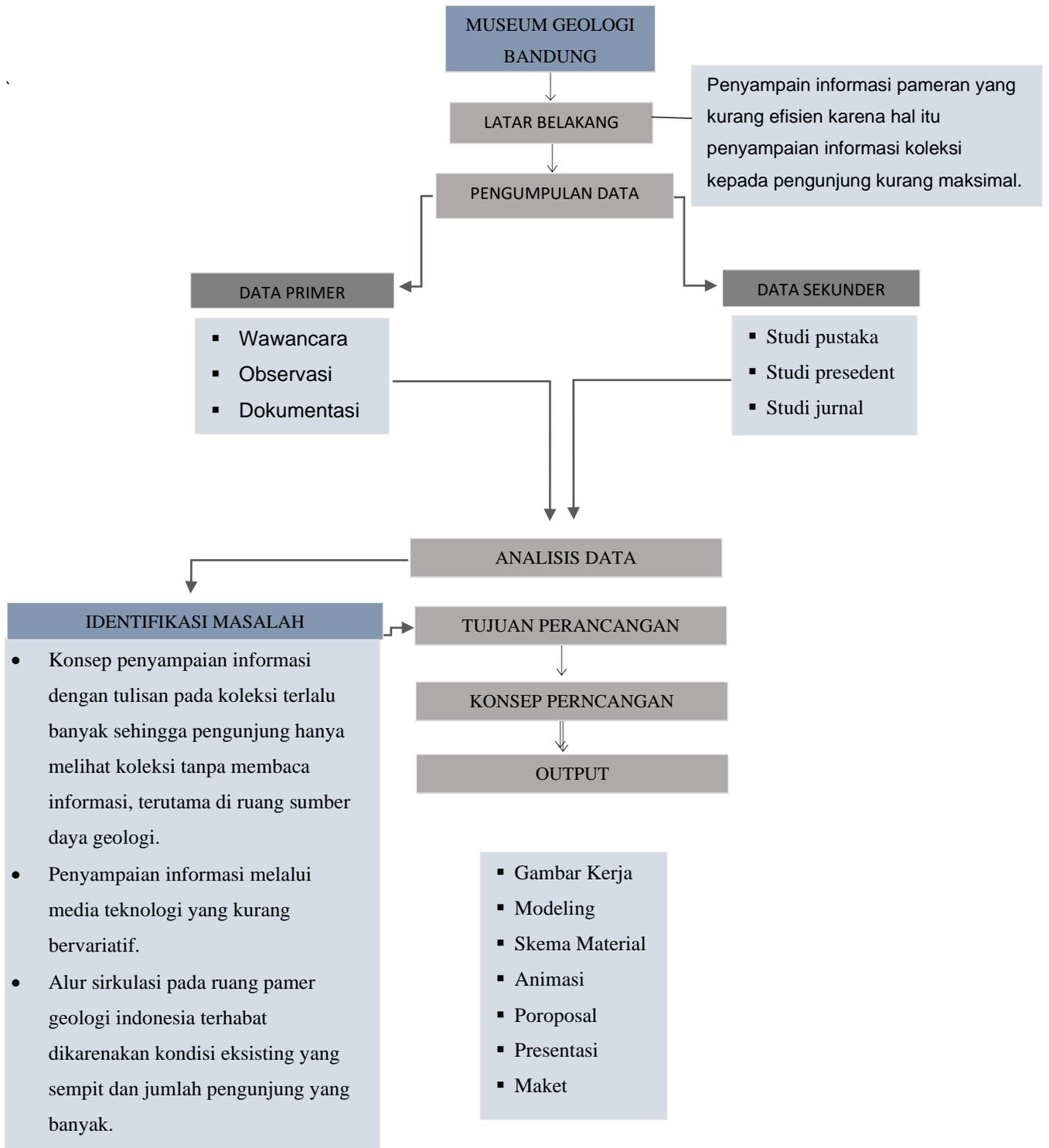
Penelitian lapangan yaitu mengumpulkan informasi tentang data dengan mencatat informasi dari dokumen perusahaan. Studi banding dilakukan dengan museum-museum yang ada di Indonesia karena hal itu lebih mudah dan lebih informatif untuk mendapatkan data-data yang di butuhkan. Pengamatan yang dilakukan terhadap objek studi banding yaitu terkait dengan kondisi ruang, alur sirkulasi, koleksi, fasilitas, dan elemen interior, Yang akan di jadikan patokan untuk perancangan Museum Geologi Bandung. Berikut museum yang di jadikan studi banding :

- **Museum Nasional** yang terletak di Jl. Medan Merdeka Barat No.12, Gambir, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10110.
- **Munasain** yang terletak di Jl. Ir. H. Juanda 22 - 24, Pusat Penelitian Biologi – LIPI, Paedang, Bogor Tengah, RT.02/RW.08, Paedang, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16122

1.7.1.6 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari data-data dan referensi mengenai museum terkait dengan standarisasi dan peraturan mengenai perubahan bangunan *heritage*, dan referensi di dapatkan melalui media seperti artikel, jurnal, dan situs-situs lainnya yang membahas terkait museum.

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi informasi latar belakang tentang pemilihan proyek, masalah latar belakang, perumusan masalah, tujuan desain, manfaat desain, kendala desain, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, tinjauan literatur, dan sistem penulisan. Latar belakang menjelaskan topik-topik terpilih secara umum dan secara khusus.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Memuat tentang definisi proyek secara umum dan standarisasi museum, pendekatan desain, dan studi preseden.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI DAN ANALISA PROJEK

Berisikan tentang analisis studi banding dari 2 studi banding dan berisikan tentang deskripsi proyek, selain itu juga berisi programming.

BAB IV : TEMA KONSEP DAN SUASANA YANG DI HARAPKAN

Memuat tentang tema dan semua konsep yang akan di terapkan pada museum geologi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Memuat dari setiap ringkasan dari bab-bab sebelumnya yang akan di ringkas dan kemudian di tulis kembali di BAB VI dalam bentuk kesimpulan dan saran.