

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung adalah sebuah kota yang kaya akan sejarah dan memiliki banyak budaya yang menjadikannya sebagai salah satu kota yang mendatangkan banyak perhatian wisatawan untuk datang berkunjung. Ikon yang melekat pada kota Bandung akan peradaban bangsa koloni sampai pada masa sekarang masih tetap terasa dengan melihat banyaknya bangunan-bangunan bersejarah peninggalan tersebut yang masih terjaga dengan baik, dikarenakan bangunan tersebut dilindungi oleh peraturan daerah, bahkan telah dicanangkan sebagai salah satu tujuan wisata (destinasi) warisan budaya (culture heritage) secara nasional. Sejumlah Bangunan-bangunan bersejarah yang ditetapkan menjadi cagar budaya seperti museum. Menjadi salah satu cagar budaya yang mempunyai peranan penting dalam aspek Pendidikan, di dalam museum pengunjung dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai benda koleksi yang ada di dalam museum tersebut, selain dari aspek pendidikan pengunjung juga dapat menikmati aktivitas yang telah disediakan.

Museum Geologi Bandung merupakan sebuah bangunan berupa museum yang masuk kedalam cagar budaya golongan A yaitu bangunan heritage yang memiliki nilai arsitektur yang baik sehingga bangunan tidak dapat diubah maupun dibongkar. Berisikan informasi mengenai artefak-artefak geologi seperti fosil manusia dan hewan prasejarah, berbagai jenis batuan mineral, dan berbagai informasi mengenai proses pembentukan geologi serta pembelajaran tentang bencana alam, pemanfaatan sumber daya dengan benar, cara mengolah energi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan geologi. Saat ini koleksi yang ada pada museum geologi mencapai 417.882 koleksi, yang terdiri atas 21.893 artefak, 169.688 fosil, dan 226.301 batuan, dengan koleksi yang dipamerkan kepada masyarakat sebanyak 1.999 koleksi dari 233 spesimen yang terdiri dari 197 koleksi batuan dan mineral, 30 meteorit dan tektite, dan 6 buah fosil. Termasuk kedalam museum nasional, dimana koleksi berasal tidak hanya dari satu daerah saja melainkan dari kumpulan berbagai wilayah yang ada di Indonesia yang menjadikan alasan mengapa museum ini memiliki banyak koleksi. Selain itu padatnya pengunjung sebelum pandemi per-hari yang mencapai 1500 sampai dengan 2000 pengunjung dan pada tahun 2022, pengunjung mencapai 326.356 orang yang membuahkan hasil dengan

mendapatkan penghargaan sebagai museum komunikatif dari ajang Indonesia Museum Award (IMA) karena banyaknya pengunjung yang berminat untuk mengunjungi museum geologi.

Dengan dihadapkannya data-data benda koleksi yang ada diatas, dibutuhkan bangunan gedung baru yang lebih luas untuk memfasilitasi aktivitas eksibisi benda-benda koleksi yang belum terpublikasikan karena bangunan asli museum geologi yang merupakan bangunan peninggalan sejarah yang tidak dapat diubah massa bangunan demi mempertahankan citra arsitektur yang telah ada. Walaupun museum ramai dengan pengunjung yang berdatangan namun tidak dapat dipungkiri masih banyak permasalahan yang ditemukan di dalam museum, setelah dilakukannya wawancara dan observasi, ditemukan permasalahan yang mengacu dengan kewajiban perawatan museum dan koleksi yang bersikap pasif hanya mengandalkan anggaran negara, sehingga banyaknya elemen interior yang rusak dan tidak diperbaiki serta visual area pameran seperti bangunan konvensional begitu pun dengan suasana interior pada penyajian koleksi yang masih belum terhubung dengan benda koleksi. Penerapan konsep pada perancangan menjadi jawaban untuk penyelesaian masalah ini, ditujukan untuk mengungkap-kan suasana tertentu dan memaksimalkan tujuan yang ingin dicapai oleh museum geologi yaitu menyampaikan informasi dan pengalaman mengenai ilmu geologi yang dimana bangunan lama geologi masih belum bisa mewujudkannya. Selain itu di zaman modern ini penyampaian informasi dengan berbasis teknologi merupakan hal biasa, namun berbeda dengan sistem penyampaian informasi yang disediakan museum geologi, walaupun sudah menyediakan fasilitas interaktif berbasis teknologi namun berbanding terbalik dengan jumlah pengunjung dan fasilitas interaktif yang dimiliki oleh museum, dan banyaknya fasilitas yang tidak dapat digunakan seperti mati ataupun tidak bisa disentuh sehingga tujuan dari museum menjadi tidak tercapai. Maka dari itu diberikan fasilitas interaktif dari aspek visual berbasis teknologi maupun kognitif yang dapat dirasakan oleh indra untuk penyampaian informasi yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi dari museum bangunan lama, alur sirkulasi yang diterapkan di bangunan museum masih belum terorganisir dan informasi alur seperti signage yang minim membingungkan pengunjung menyebabkan terhambatnya aktivitas yang berjalan. Pada gedung baru menerapkan alur yang terarah (directed approach) pada ruang dengan menggunakan konsep lini masa skala waktu geologi dimulai dari pembentukan bumi

hingga kehidupan masa sekarang sehingga pengunjung hanya dapat mengikuti alur yang telah dirancang.

Penggunaan Pendekatan Pengalaman ruang untuk projek desain merancang museum geologi ini didasari oleh untuk pengoptimalan fungsi yang berfokus pada aktivitas eksibisi yang tidak tersampaikan. Dengan alur cerita yang terhubung dari bangunan lama, dan sarana untuk aspek pendidikan yang dapat mempelajari tentang koleksi museum dengan merasakan melalui panca indra untuk memberikan stimulus kepada pengunjung agar lebih dekat untuk mengenal mengenal ilmu geologi sehingga menarik perhatian pengunjung untuk sering mengunjungi museum.

1.2 Identifikasi Masalah (New Desain)

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ada pada Museum Geologi adalah sebagai berikut:

- a. Bertambahnya secara terus menerus temuan baru yang mengakibatkan kebutuhan fasilitas yang dapat mempublikasikan benda koleksi.
- b. Suasana pada interior ruang eksibisi belum mampu memberikan pengalaman ruang berdasar dengan ilmu geologi bagi pengunjung untuk menyampaikan benda koleksi yang disajikan.
- c. Kurangnya pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai benda koleksi dan sistem organisasi ruang yang ada di bangunan geologi.
- d. Alur sirkulasi yang tidak terorganisir menyebabkan adanya hambatan pada aktivitas dalam bangunan museum.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah dari perancangan baru interior untuk Museum Geologi Bandung:

- a. Bagaimana merancang museum baru yang dapat menunjang aktivitas eksibisi yang belum terpenuhi pada bangunan lama?
- b. Bagaimana mengimplementasikan aspek interior untuk membangun pengalaman suasana pada ruang dapat menyatu dengan benda koleksi?

- c. Bagaimana menerapkan media informasi mengenai benda koleksi dan arahan ruang sehingga pengunjung dapat menerima informasi secara jelas dan menyenangkan?
- d. Bagaimana merancang museum baru yang dapat menerapkan alur sirkulasi sesuai dengan alur cerita agar pengunjung dapat terarahkan dengan baik?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan baru interior Museum Geologi Bandung untuk menciptakan museum baru yang dapat menjadi sarana untuk aktivitas eksibisi lebih lanjut dan sarana edukasi yang menyenangkan untuk mendapatkan wawasan tentang benda koleksi yang dipamerkan sesuai dengan standarisasi dan mewujudkan suatu pengalaman pada ruang eksibisi yang dapat menonjolkan benda koleksi kepada pengunjung.

1.4.2 Sasaran

Sasaran dari perancangan baru interior Museum Geologi Bandung adalah:

- a. Perancangan museum baru yang dapat mewadahi kegiatan eksibisi untuk menampilkan benda-benda koleksi yang belum dipublikasikan.
- b. Membangun suasana interior pada ruang eksibisi yang mampu memberikan edukasi dan experience yang berbeda mengenai geologi saat berada di dalamnya.
- c. Menyediakan fasilitas penunjang seperti fasilitas interaktif secara visual dan aspek kognitif yang dapat menjadi sarana pengunjung mendapatkan informasi
- d. Pengaturan alur sirkulasi pada ruang peraga disajikan secara tematik agar pengunjung nyaman ketika berada di dalam museum.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dijadikan batasan dalam lingkup perancangan agar memfokuskan pada aspek-aspek yang lebih spesifik dan mencegah pembahasan yang terlalu luas. Penentuan batasan perancangan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut :

- a. Perancangan interior Museum Geologi, Bandung, Jawa Barat. Difokuskan pada penataan barang koleksi, alur sirkulasi museum, fasilitas interaktif, fasilitas informatif dan elemen-elemen interior lainnya.
- b. Perancangan Interior Museum Geologi, Bandung. Terletak di Jalan A. Yani dan Jalan Naripan, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat. Memiliki luas bangunan 6.169 m².

- c. Perancangan interior dengan denah khusus yang dipilih meliputi ruangan antara lain ruang pameran seperti area introduksi, area manusia purba, area nikel, area Vulkanisme, area loket dan informasi, dan perpustakaan dengan luas perancangan 889 m²
- d. Pendekatan yang diambil adalah pengalaman (experience).

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Menjadikan sarana edukasi dan pada saat mengunjungi museum masyarakat bisa mendapatkan rasa nyaman dengan fasilitas yang memenuhi standar, mengubah pola pikir masyarakat mengenai museum, lebih mudah memahami informasi, dan adanya pengalaman baru yang dirasakan saat berkunjung ke museum.

Manfaat Bagi Pengelola dan karyawan museum

1. Meningkatkan kinerja dengan terciptanya ruang yang nyaman
2. Mempermudah dalam melayani pengunjung
3. Citra museum nantinya akan menjadi lebih baik dan membuat branding museum menjadi lebih kuat dan terkenal.
4. Mengoptimalkan publikasi, penyajian dan pemberian informasi tentang barang koleksi dari museum tersebut terhadap pengunjung.

Manfaat bagi Keilmuan Interior

Dapat memberikan inspirasi dalam mendesain ruang pameran, menjadikan acuan dalam pengembangan interior museum, mendapatkan ilmu pengetahuan baru mengenai perancangan museum khususnya perancangan museum geologi yang dapat dijadikan referensi sehingga keilmuan ini dapat lebih berkembang.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan dalam new design Museum Geologi Bandung ini dibagi menjadi lima, yaitu :

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

1.7.1.1 Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk mendapatkan data yang tepat guna dapat memperlancar proses pendesainan hingga menghasilkan desain yang memenuhi standar dan kebutuhan. Wawancara ini dilakukan kepada beberapa pengunjung Museum geologi dan kepada arsitektur perancang ini, yaitu Leonardo devin. Wawancara dilakukan secara virtual dan juga langsung. Wawancara ini menghasilkan bahwa mereka merasakan kurangnya informasi yang didapatkan dan interior yang dipakai memberi kesan monoton dan kaku. Selain itu, beberapa memiliki masukan untuk menambahkan fasilitas-fasilitas tambahan seperti coffee shop, dan lain-lain.

1.7.1.2 Observasi

Tahap pengumpulan data dengan metode observasi dengan cara pengamatan atau mengamati dilakukan guna melengkapi data-data valid di lapangan. Observasi dilakukan di Museum geologi. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan data-data koleksi baru dari Museum Geologi dan melihat cara penempatan barang koleksi yang baik. Selain itu, observasi dilakukan untuk memudahkan dalam menganalisa dan dan menjadi landasan untuk mendapatkan solusi dalam proses perancangan.

1.7.1.3 Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan pada Museum Geologi adalah dengan melihat dan mengamati keadaan mengenai museum terutama mengenai site dan keadaan interior museum. Hal-hal yang sangat diperhatikan dalam pengamatan ini adalah keadaan eksisting yang ada pada museum, keadaan dinding, lantai, plafon, display, vitrin, label informasi, pencahayaan, pengahwaan, penataan koleksi, signage, wayfinding, serta elemen interior lain yang terkait dengan interior museum.

1.7.1.4 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan hal penting yang berupa foto guna melengkapi data wawancara dan observasi. Dokumentasi didapatkan dari hasil penulis sendiri maupun berasal dari internet.

1.7.1.5 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari data-data dan referensi untuk bahasan objek yang diteliti seperti standarisasi museum, peraturan tentang museum, ilmu geologi, Buku Human Dimension and Interior Space. Didapat dari berbagai Jurnal, artikel, buku dan lainnya yang berkaitan dengan perancangan museum.

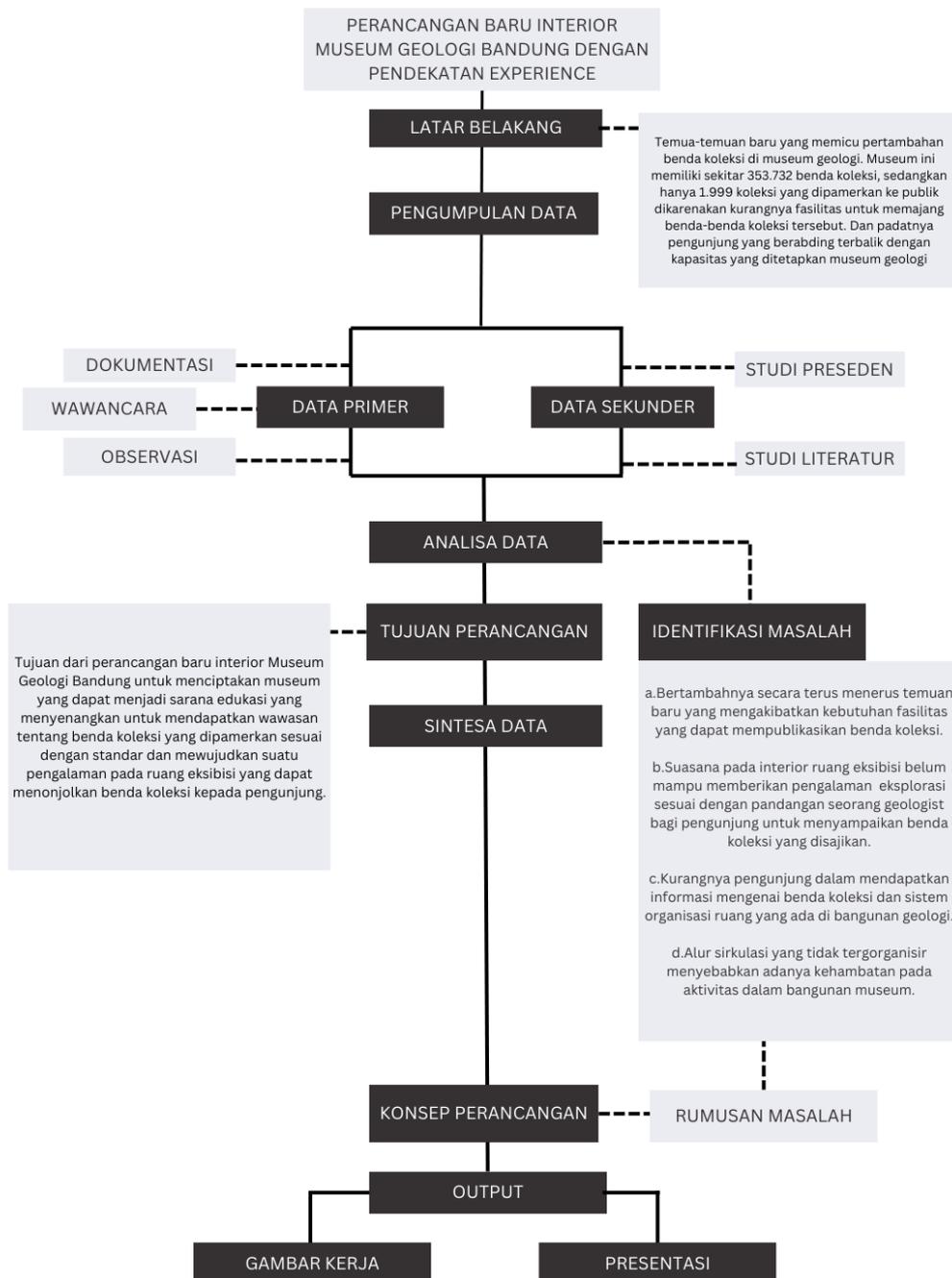
1.7.1.6 Pengembangan Desain

Setelah semua data terkumpul dan diketahui permasalahan yang ada pada objek perancangan, pengembangan solusi dan penyelesaiannya dilakukan pada tahap perancangan desain. Pada tahap ini, bisa didapatkan penyelesaian berupa pendekatan, tema, konsep, programming, tabel kebutuhan ruang, peta pemikiran, serta rencana apa saja yang akan diaplikasikan pada objek perancangan.

1.7.1.7 Output Perancangan

Hasil akhir dalam perancangan interior Museum Geologi Bandung ini berupa ruangan akan divisualisasikan melalui layout furnitur, tampak, potongan, rencana plafon, rencana pola lantai, rencana mekanikal-elektrikal, detail pada interior maupun furnitur. Perspektif pada beberapa bagian ruang dan animasi pada objek perancangan juga akan dilampirkan untuk mendapatkan gambaran perancangan yang baik.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1: Kerangka Berpikir
 Sumber: Dokumen Penulis, 2023

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian mengenai latar belakang pengangkatan perancangan interior Museum Geologi di Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari deskripsi proyek yang dirancang serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III: KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada Museum Geologi Bandung.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN