

PERANCANGAN ULANG INTERIOR AUDITORIUM DAN AREA PAMER MUSEUM MANDALA WANGSIT DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

¹Bardan Ramadhanu | ²Akhmadi | ³Reza Hambali Wilman Abdulhadi

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257 Indonesia

E-Mail : bardan@student.telkomuniversity.ac.id¹ | akhmadi@telkomuniversity.ac.id² | rezahwa@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

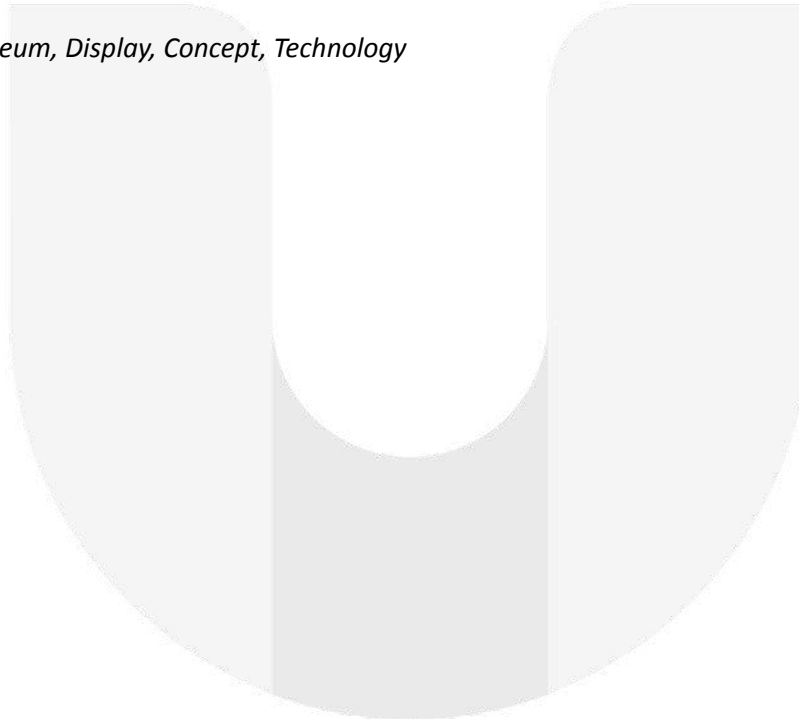
Museum Mandala Wangsit Siliwangi merupakan salah satu museum yang aktif di Bandung. Museum ini menyimpan berbagai koleksi terkait sejarah perjuangan pasukan kodam siliwangi. Gedung museum yang terletak di Jalan Lembong no. 38, dibangun pada tahun 1910 sebagai tempat tinggal para perwira Belanda dan kemudian berubah menjadi markas Divisi Siliwangi pada tahun 1949-1950. Museum ini didirikan pada tahun 1966 oleh Kolonel Ibrahim Adjie, dan mendapatkan renovasi pada tahun 1980. Sekarang museum ini sudah berusia 42 tahun terhitung sejak renovasi terakhir, Oleh karena itu museum ini perlu diperbarui dan direnovasi untuk memenuhi standar dan persyaratan modern, termasuk sirkulasi, ruang, dan tata letak. Tujuan dari penelitian ini adalah memperbarui Museum Mandala Wangsit Siliwangi agar tidak ketinggalan jaman dan sesuai dengan standar dan pedoman desain museum terkini. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menarik minat masyarakat untuk mempelajari sejarah masa pra dan pasca kemerdekaan yang berkaitan dengan kodam siliwangi.

Kata Kunci: Museum, Display, Konsep, Teknologi

Abstract

The Mandala Wangsit Siliwangi Museum is one of the active museums in Bandung. This museum holds various collections related to the history of the struggle of the Siliwangi Regional Military Command troops. The museum building is located at Jalan Lembong no. 38, was built in 1910 as a residence for Dutch officers and later turned into the headquarters of the Siliwangi Division in 1949-1950. This museum was founded in 1966 by Colonel Ibrahim Adjie, and got a renovation in 1980. Now this museum is already 42 years old since the last renovation, therefore this museum needs to be updated and renovated to meet modern standards and requirements, including circulation, space , and layout. The purpose of this research is to update the Mandala Wangsit Siliwangi Museum so that it is not outdated and conforms to the latest museum design standards and guidelines. In addition, this research aims to attract public interest in studying the pre- and post-independence history related to the Siliwangi Regional Military Command..

Keywords: Museum, Display, Concept, Technology



1. PENDAHULUAN

Museum merupakan sarana untuk memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan terkait Sejarah, IPTEK, Kebudayaan, Geografis, dan lain lain. Di kota Bandung sendiri terdapat lebih dari 20 Museum yang masih aktif hingga saat ini. Salah satu nya yaitu Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Museum yang diresmikan pada tanggal 23 mei 1966 ini menyimpan berbagai macam koleksi Lukisan, Miniatur, Foto dan Senjata dari zaman kerajaan, pra kemerdekaan hingga pasca kemerdekaan. Gedung Museum yang berlokasi di Jalan Lembong no.38 ini dibangun pada tahun 1910 sebagai tempat tinggal para perwira belanda dan kemudian diambil alih dan dijadikan markas Divisi Siliwangi pada tahun 1949-1950. dan di alih fungsi menjadi museum pada tahun 1966 oleh Kolonel Ibrahim Adjie dan mengalami renovasi pada tahun 1980.

Museum ini sudah berusia 42 tahun terhitung sejak renovasi pertama nya pada tahun 1980. Museum ini juga sempat mendapatkan renovasi pada awal tahun 2021 dan sudah dikunjungi oleh Bapak Kasad Jenderal TNI Dr. Dudung Abdurachman pada tahun 2022. namun setelah kunjungan itu Bapak Kasad Jenderal TNI Dr. Dudung Abdurachman Menginstruksikan untuk melakukan renovasi ulang terhadap Museum Mandala Wangsit Siliwangi dengan tujuan untuk memodernisasi museum tersebut agar lebih interaktif dan tidak ketinggalan jaman. Hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa review pengunjung yang mengharapkan museum ini mendapatkan penyegaran. berdasarkan hasil survei Museum ini mendapatkan banyak respon positif dari masyarakat, namun dibalik respon positif tersebut masyarakat mengharapkan adanya penyegaran pada museum ini .

Berdasarkan hal tersebut, Renovasi ulang perlu dilakukan agar museum ini tetap dapat eksis dan tidak ketinggalan jaman di era modern kini. Salah Satu

kekurangan yang terdapat pada museum ini yaitu Gaya Penyampaian koleksinya yang kurang efektif untuk mendapatkan informasi terkait benda koleksi yang terdapat pada bangunan tersebut. Selain itu, diperlukan penyesuaian terkait standar yang terdapat pada perancangan museum seperti alur, sirkulasi dan kebutuhan ruang. dikarenakan berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa museum ini belum sesuai dengan standar

yang ada. Contohnya seperti minimnya penggunaan pencahayaan, layout, hingga papan penanda. Beberapa hal yang paling utama dalam merenovasi museum ini terdapat pada area auditorium dan area pameran. Kedua area tersebut merepresentasikan keseluruhan museum di mata para pengunjung karena Sebagian besar aktivitas pengunjung berada pada area tersebut. Dengan demikian, area tersebut harus memuat informasi yang memadai dan layak disajikan kepada para pengunjung museum.

Penerapan teknologi berupa digitalisasi juga diperlukan demi menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke museum. Alasannya adalah karena digitalisasi dalam museum mempermudah segala informasi yang diberikan kepada pengunjung museum serta mendorong aktivitas yang membuat interaksi kepada pengunjung. Apabila dilihat dari kondisi bangunan yang ada, renovasi yang perlu dilakukan bukan hanya untuk memperbaiki tampilan bangunan saja, tetapi juga menambahkan unsur digitalisasi untuk mempermudah pengunjung memperoleh informasi museum. Salah satu diterapkannya teknologi digitalisasi ada pada museum di Indonesia yakni Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Dalam (Br Sitepu & Atiqah, 2021) peningkatan sebanyak delapan puluh persen pengunjung meningkat dari jumlah sebelumnya 34.549 pengunjung di tahun 2018 menjadi 61.873 pengunjung di tahun 2019.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk meremajakan Museum Mandala Wangsit Siliwangi agar mengikuti standar dan pedoman terkait perancangan museum yang terbaru. Adapun selain itu, Untuk menarik minat masyarakat dalam mempelajari sejarah yang terjadi sebelum dan sesudah kemerdekaan.

2. METODE PERANCANGAN

Berikut tahapan dan metode perancangan yang digunakan dalam Proyek Perancangan Ulang Museum Mandala Wangsit Siliwangi

- **Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2010: 338), Pengumpulan data yaitu mencatat, mencari, dan mengumpulkan semua data secara objektif dan sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di lapangan

Dalam Pelaksanaannya Pengumpulan data akan dilaksanakan dalam beberapa cara seperti : Wawancara, Observasi, Studi Lapangan, dan studi Literature.

- **Wawancara**

menurut Sugiyono (2016:194), Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data jika peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Wawancara akan dilakukan dengan pengurus atau petugas yang bekerja di museum tersebut dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait Denah, Koleksi, Fasilitas, Pengunjung dan perawatan benda koleksi.

- Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain.

Observasi Merupakan teknik pengumpulan data yang di dilakukan secara Langsung di Lokasi perancangan guna mendapatkan data berupa Kondisi Eksisting, Denah dan situasi di sekitar lokasi.

- Studi Banding

Menurut Sugiyono (2013:27), Penelitian lapangan , dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada instansi yang menjadi objek untuk mendapatkan data primer dan sekunder.

Studi Lapangan Dilakukan Untuk Mempelajari Situasi dan Kondisi pada suatu tempat meliputi Fasilitas, Aktifitas dan Interior yang nantinya akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan Perancangan Ulang, berikut tempat yang akan dijadikan studi lapangan:

Nama : Museum Sri Baduga

Alamat : Jl. BKR No. 185, Kec. Astanaanyar, Kota Bandung

Nama : Museum Geologi Bandung

Alamat : Jl. Diponegoro No.57, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung

Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dokumentasi Merupakan Kegiatan Pengumpulan, Pemakaian, Pencarian Pengolahan dokumen , Bukti, dan Keterangan. Dokumentasi yang akan dilaksanakan berupa kegiatan Pengambilan Gambar pada tempat studi.

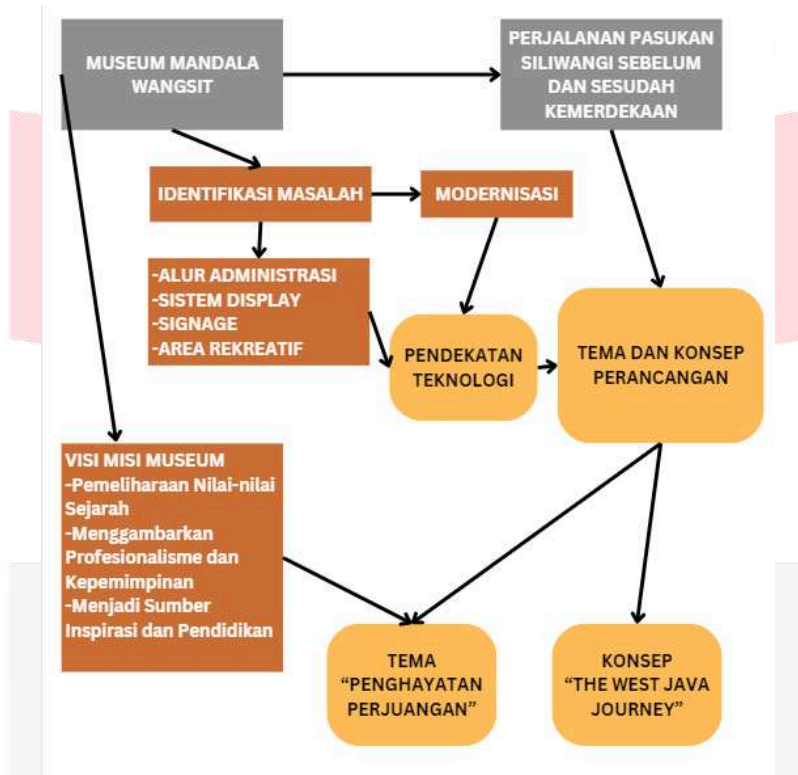
- Studi Literatur

menurut Sugiyono (2012), studi literatur merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Studi Literatur Merupakan Kegiatan Pengumpulan data yang berkaitan dengan tulisan berupa Buku atau Kajian Bisa secara Offline melalui berbagai macam sumber di perpustakaan seperti buku, jurnal, dan hasil penelitian (disertasi dan tesis), serta Online Melalui sumber sumber yang terdapat di internet. Jenis data yang dicari merupakan.

Standarisasi Museum terkait fasilitas dan kebutuhan ruang
kajian mengenai standar ergonomi pada museum
kajian mengenai pengaplikasian teknologi kepada museum lama
kajian mengenai museum modern

3. TEMA DAN KONSEP



Gambar 1 Mindmap Tema dan Konsep

Sumber: Data Pribadi, 2024

Mengacu pada Visi Misi yang terdapat pada museum ini maka Tema yang digunakan pada proyek perancangan Museum ini yaitu "Penghayatan Perjuangan". Secara makna penghayatan perjuangan adalah proses di mana individu atau masyarakat meresapi, memahami, dan merasakan dengan sungguh-sungguh makna dari perjuangan yang telah dilakukan di masa lampau. Ini melibatkan proses internalisasi nilai-nilai, pengalaman, dan semangat perjuangan, sehingga menciptakan ikatan emosional dan spiritual yang kuat dengan nilai-nilai tersebut. Penghayatan perjuangan tidak hanya sebatas pemahaman konseptual, tetapi juga menggerakkan hati dan menumbuhkan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme.

Maksud dari diusungnya tema ini adalah agar para pengunjung museum dapat merasakan pengalaman secara mendalam perjalanan sejarah perjuangan prajurit Siliwangi.

4. HASIL PERANCANGAN

Perancangan ulang Museum Mandala Wangsit berada di Jl. Lembong No.38, Braga, Kec. Sumur Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40111. Area yang dirancang berupa Lobby, Ruang Pamer, dan Auditorium.



Gambar 2 Layout Lantai 1

Sumber: Data Pribadi, 2024



Gambar 3 Layout Lantai 2

Sumber: Data Pribadi, 2024

a. Bentuk

Konsep bentuk yang digunakan pada proyek perancangan Museum Mandala Wangsit yaitu garis-garis lurus geometris menyudut. bentuk ini dipilih dengan

pertimbangan bentuk bangunan eksisting yang cenderung memanjang seperti lorong. selain itu pemilihan bentuk ini juga dapat memaksimalkan ukuran ruangan dikarenakan tidak terlalu memakan tempat.



Gambar 4 Ruang Pamer Museum Mandala Wangsit

Sumber: Data Pribadi, 2024

b. Warna dan Material

Konsep warna dan material pada proyek perancangan Museum Mandala Wangsit didominasi dengan motif-motif kayu dan beton untuk menciptakan kesan klasik dan historis. Konsep Material yang digunakan dalam perancangan desain interior museum mandala wangsit adalah sebagai berikut.

- Kayu

Penggunaan motif kayu dapat memberikan tampilan yang hangat dan klasik, untuk memperkuat kesan militer maka Warna kayu yang digunakan yaitu warna yang cenderung gelap, tepatnya menggunakan warna coklat. Material kayu diaplikasikan pada Lantai Menggunakan Parket kayu jenis *TACO TV5503 valencia oak*, dan pada elemen interior lainnya seperti panel dinding, furniture, dan ceiling. adapun jenis lapisan yang digunakan yaitu HPL *AICA AS-14094-CS98 deep mode walnut* dan plafon WPC *Brazilian walnut*.



Gambar 5 AICA AS-14094-CS98

Sumber: Katalog AICA, 2024



Gambar 6 TACO TV5503 valencia oak

Sumber: Katalog TACO, 2024

- Beton

Motif beton bisa memberikan kesan industrial yang kuat, selain itu motif beton juga memiliki karakteristik yang kuat Menggambarkan Jiwa dan solidaritas tentara. Selain itu motif beton memiliki warna abu-abu yang bersifat netral. Motif ini digunakan pada meja display interaktif untuk menunjukkan benda pameran secara lebih jelas karena sifat warnanya yang netral dan tidak mencolok, membiarkan warna-warna dari benda pameran untuk lebih mudah terlihat bagi para pengunjung. adapun material yang digunakan yaitu HPL AICA HPL AS 14039 CG. Selain itu material ini juga digunakan pada beberapa elemen seperti dinding dan lantai.



Gambar 7 AICA HPL AS 14039 CG

Sumber: Katalog AICA, 2024





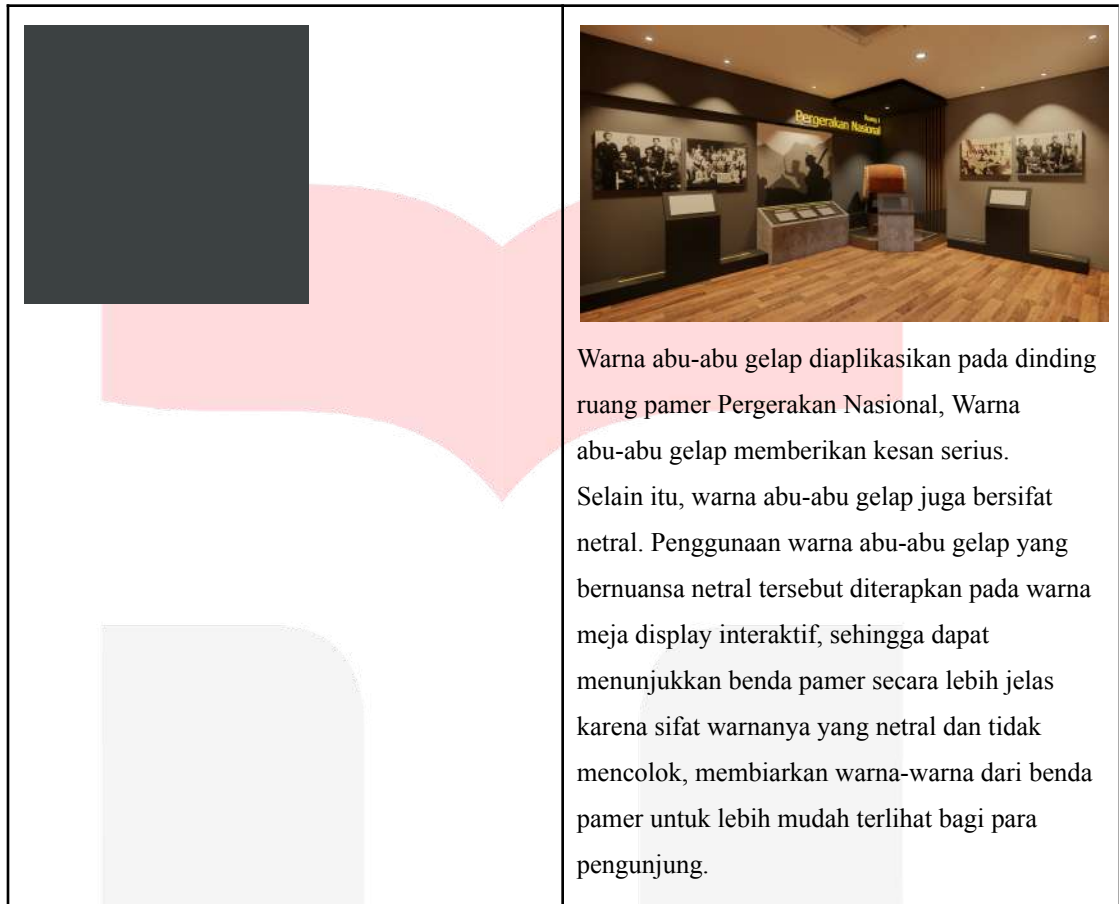
Gambar 8 ROMAN Tile g550013 dbudapest

Sumber: Katalog ROMAN, 2024

Tabel 1 Warna dan Penerapan dalam interior

Sumber: Data Pribadi, 2024

Warna	Penggunaan dalam Interior
	 <p>Warna abu-abu terang diaplikasikan pada dinding ruang pameran detik-detik proklamasi. Warna abu-abu terang merupakan salah satu warna dengan sifat terang dari konsep gelap dan terang yang diusung. Warna yang bersifat lebih terang ini melambangkan kebangkitan dan harapan, sesuai dengan suasana ruang pameran detik-detik proklamasi yang menyampaikan pesan kebangkitan pada peristiwa kemerdekaan negara Indonesia.</p>



d. *Signage & Wayfinding*

Penggunaan *Neon box cutting* sebagai Penunjuk jenis ruang. *Neon box* dipasang pada bagian atas dinding dengan ukuran yang di sesuaikan pada setiap ruangnya dengan tujuan menjadi *vocal point* pertama ketika memasuki ruangan tersebut.



Gambar 15 *Neon Box* Dalam Ruang
Sumber: Analisis Pribadi 2024

Penggunaan *LED Strip* sebagai penunjuk arah. *LED Strip* disusun secara berurutan sebagai penunjuk arah secara tersirat untuk mempengaruhi pengunjung agar memasuki ruangan tersebut.



Gambar 16 *LED Strip* Dalam Ruangan
Sumber: Analisis Pribadi 2024

Selain itu pada area lantai *LED Strip* juga digunakan sebagai pembatas untuk pengunjung agar tidak terlalu dekat dengan benda pameran.



Gambar 17 *LED Strip* Dalam Benda Pamer
Sumber: Analisis Pribadi 2024

e. Display dan Area Rekreatif

Disesuaikan dengan pendekatan nya Mayoritas display pada museum ini memanfaatkan unsur teknologi berupa display interaktif

- Display benda ukuran kecil dan sedang



Gambar 18 Display Benda Kecil & Sedang
Sumber: Analisis Pribadi 2024

Pembaharuan bentuk lemari display serta penambahan teknologi berupa layar touchscreen yang dapat memberikan informasi terkait benda pameran secara lebih detail dan mudah dibaca.

- Display Lukisan



Gambar 19 Display Lukisan
Sumber: Analisis Pribadi 2024

Penggunaan *standing monitor* untuk Display lukisan. Selain sebagai sarana informasi bentuk dan ukuran *standing monitor* juga disesuaikan sebagai penghalang antara pengunjung dan display lukisan agar tidak terlalu dekat.

- Display benda ukuran besar



Gambar 20 Display Benda Besar
Sumber: Analisis Pribadi 2024

Benda display berukuran besar dipajang secara *free standing* dengan pembatas kaca serta lampu led dibagian lantai sebagai simbol untuk mempertegas. Selain itu pada beberapa benda koleksi ukuran besar terdapat fitur khusus untuk mensimulasikan fungsi atau sejarah yang ada pada benda tersebut. Seperti

Bedug yang dapat dipukul secara virtual melalui standing monitor yang terdapat pada benda pameran tersebut.

- Area Rekreatif

Pada ruangan tertentu terdapat Area rekreatif berupa *Quiz* atau *Video game* yang mengimplementasikan benda pameran tertentu dan juga sebagai sarana hiburan dan edukasi bagi pengunjung.



Gambar 4.2.7.4 Game Station
Sumber: Analisis Pribadi 2024



Gambar 4.2.7.5 Quiz Station
Sumber: Analisis Pribadi 2024

5. KESIMPULAN

Museum Mandala Wangsit merupakan museum yang memuat informasi sejarah yang memiliki nilai-nilai perjuangan. Sebagai museum yang seharusnya menceritakan pesan-pesan tersebut, museum mandala wangsit terbilang sangat jauh dalam menyampaikan temanya secara efektif. Adapun pesan yang terkandung dalam tema museum dapat disampaikan secara maksimal melalui pemanfaatan setiap fasilitas interior.

Tema yang diusung pada perancangan ulang museum mandala wangsit ini bertajuk “penghayatan perjuangan”. Dengan mengusung tema ini, fasilitas interior akan dioptimalisasikan agar dapat lebih efektif untuk menyampaikan informasi-informasi sejarah yang penuh nilai perjuangan. Harapannya pengunjung museum mandala wangsit dapat merasakan pengalaman yang emosional saat mengunjungi museum.

DAFTAR PUSTAKA

Matitaputy, J. (2007). Pentingnya museum bagi pelestarian warisan budaya dan pendidikan dalam pembangunan. *Kapata Arkeologi*, 38-46.

Putra, F. D. B. S., Umar, R., & Sunardi, S. (2020). Visualisasi Museum Muhammadiyah Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(1), 81-89.

Ayala, I., Cuenca-Amigo, M., & Cuenca, J. (2021). The future of museums. An analysis from the visitors' perspective in the Spanish context. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 51(3), 171-187.

Abdulhadi, R. H. W., & Bella, A. (2021). Strategi Pencahayaan Buatan Dalam Adaptasi Kebiasaan Baru; Studi Kasus Rumah Tinggal HUNI. *Waca Cipta Ruang*, 7(1), 38-45.

Indonesia, S. N. (2001). Tata cara perancangan sistem pencahayaan alami pada bangunan gedung. Badan Standardisasi Nasional.

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.

Rahmawanti, F., Asharsinyo, D. F., & Abdulhadi, R. H. W. (2021). Perancangan Ulang Interior Smp Al Muttaqin Full Day School Kota Tasikmalaya Dengan Pendekatan Multiple Intelligence. *eProceedings of Art & Design*, 8(4).