

## PERANCANGAN ULANG MUSEUM PENDIDIKAN NASIONAL UPI BANDUNG

Oktiprima Santa Wardani<sup>1</sup>, Widyanesti Liritantri<sup>2</sup>, Fajarsani Retno Palupi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

[oktiprimasw@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:oktiprimasw@student.telkomuniversity.ac.id), [widyanesti@telkomuniversity.ac.id](mailto:widyanesti@telkomuniversity.ac.id),

[fajarsanirp@telkomuniversity.ac.id](mailto:fajarsanirp@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Di Indonesia terdapat banyak sekali museum, salah satunya adalah Museum Pendidikan Nasional UPI yang berada di Kawasan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Museum ini memiliki koleksi yang berfokus pada pendidikan yang tersaji dalam bentuk buku, peralatan-peralatan yang digunakan sejak jaman klasik hingga jaman modern, informasi tertulis, patung, dan diorama-diorama yang menggambarkan peristiwa pendidikan. Pada penataan koleksi yang ada, interior museum Pendidikan Nasional UPI sebagian besar ruangan memiliki desain pencahayaan belum memenuhi kebutuhan ruang pameran yang mana seharusnya mampu menampilkan warna, bentuk, tekstur, dan informasi yang jelas sehingga memungkinkan pengunjung dapat melihat benda koleksi dan teks dengan jelas dan informasi dapat diterima dengan baik. Studi eksplorasi desain akan memperlihatkan proses desain pada pencahayaan dan penataan display koleksi dengan pendekatan desain pencahayaan arsitektur. Studi ini menggunakan metode practice-based research, dimana eksplorasi meliputi aktivitas nyata sebagai pengunjung sebagai bagian dari proses pencarian data. Hasil eksplorasi memperlihatkan alternatif pencahayaan yang mampu menciptakan ambience ruang menarik dan sesuai dengan tujuan dari museum yakni menampilkan secara jelas informasi dari benda koleksi dan teks yang disajikan. Kontribusi dari perancangan ini dapat memberikan wawasan baru bagi museum untuk membuat pencahayaan yang baik dan inovatif.

**Kata kunci:** museum, pendidikan, pencahayaan

**Abstract:** *Indonesia there are many museums, one of which is the UPI National Education Museum which is located in the Bandung Indonesian University of Education area. This museum has a collection that focuses on education which is presented in the form of books, equipment used from classical times to modern times, written information, statues, and dioramas depicting educational events. In the arrangement of existing collections, the interior of the UPI National Education Museum, most of the rooms have a lighting design that does not meet the needs of an exhibition space which should be able to display colors, shapes, textures, and information clearly to enable visitors to see the collection objects and texts clearly and with information. well accepted. The design exploration study will show the design process for lighting and arranging collection displays using an architectural lighting design approach. This study uses a practice-based research method, where exploration includes real activities as a visitor as part of the data search process.*

*The results of the exploration show alternative lighting that is able to create an attractive space ambiance and is in line with the museum's objectives, namely clearly displaying information from collection objects and the texts presented. The contribution of this design can provide new insights for museums to create good and innovative lighting.*

**Keywords:** museum, education, lighting

## PENDAHULUAN

Menurut Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, museum didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi budaya melalui kegiatan konservasi, penelitian, dan pendidikan. Museum merupakan tempat untuk menyimpan, merawat, serta memamerkan benda-benda yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan untuk kepentingan pendidikan dan rekreasi masyarakat.

Desain museum yang baik, sering terlupakan dalam dunia desain, meski hal tersebut berpengaruh besar pada peningkatan pengunjung dan persepsi masyarakat. Dalam riset oleh Krishna P Panolih (2018) yang diterbitkan di Kompas.id menunjukkan banyak museum di Indonesia khususnya yang dikelola oleh pemerintah belum berhasil menarik perhatian pengunjung. Masalah seperti perubahan struktur pengelolaan, minimnya pendanaan, dan target revitalisasi yang belum tercapai menjadi masalah utama. Kunci keberhasilan pameran sendiri meliputi penghidupan tema, penjelasan yang mudah dipahami, konten untuk segala usia, sirkulasi yang jelas, teknik tampilan serta elemen visual yang menarik. Ruang pameran yang menarik dan interaktif, serta penggunaan program edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Tidak lupa juga elemen interior yang sangat penting, yakni tata ruang, pencahayaan, dan ergonomi (Karyono, 2010).

Dalam Museum Pendidikan Nasional Indonesia, masih banyak menghadapi masalah terkait interior, seperti tema yang kurang hidup, penjelasan berupa teks

panjang dengan tampilan terkesan biasa, teknik tampilan yang ketinggalan zaman, alur pameran yang tidak teratur, pencahayaan yang tidak sesuai dengan standar, serta visual yang kurang menarik. Pencahayaan adalah elemen penting dalam desain interior museum karena mempengaruhi interaksi pengunjung dan suasana ruangan (Wiryanti, 2021). McLean (2001) menyebutkan, desain museum harus menciptakan pengalaman yang nyaman dan fungsional, bukan hanya estetika visual. Pandangan negatif terhadap museum sering muncul akibat tata ruang yang tidak teratur dan pencahayaan yang buruk, membuat museum terlihat sepi dan membosankan.

## **PENDEKATAN DESAIN**

Pendekatan desain yang dipakai yang nantinya akan diterapkan sebagai acuan perancangan ulang museum telah dipertimbangkan agar hasil akhirnya dapat memberikan inovasi yang berbeda yang tentunya dapat menginformasikan mengenai benda pameran museum dengan baik. Berikut pendekatan yang digunakan:

### **Pendekatan Architectural Lighting**

Mengusung pendekatan *architectural lighting* yang pernah digunakan oleh KJ Acampora, K Quevy (2012), pencahayaan yang digunakan untuk menambah efek dramatis pada arsitektur bangunan atau struktur lainnya. Intensitas cahaya, distribusi cahaya, posisi sumber, penyesuaian, dan tampilan dapat menjadi faktor dalam desain *architectural lighting*. Penggunaan pendekatan ini bagi Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung, memungkinkan ruang dan bangunan untuk berfungsi secara optimal, memberikan pengalaman visual museum yang memikat, dan memenuhi tujuan desain yang diinginkan. Berikut beberapa poin penting dalam pendekatan ini yang nantinya akan dimasukkan dalam perancangan:

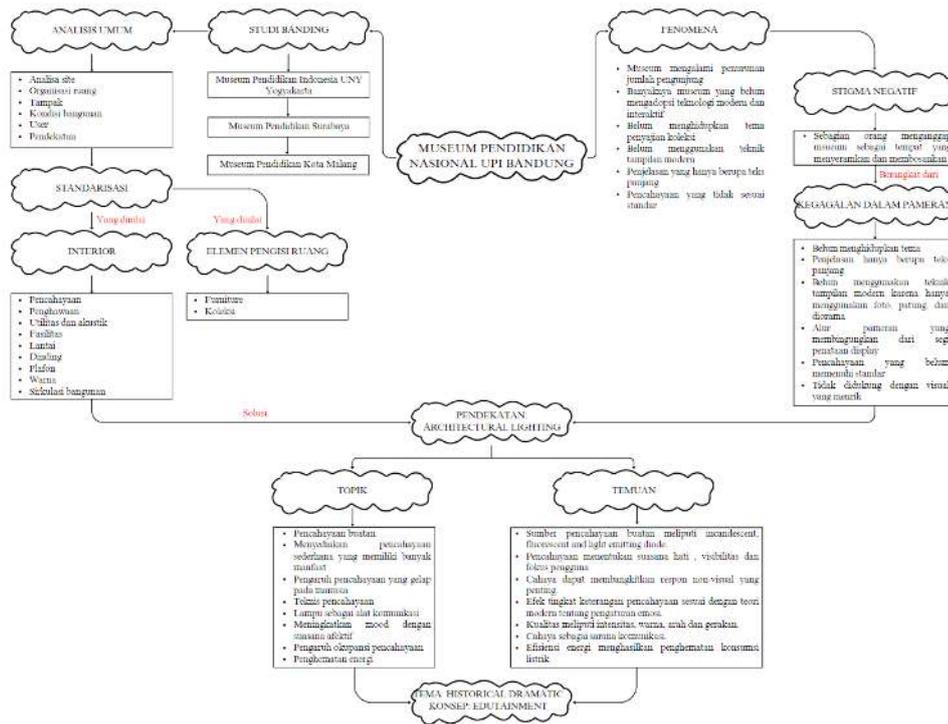
1. Pencahayaan fungsional

2. Pencahayaan estetika
3. Teknik pencahayaan
4. Penggunaan sumber cahaya yang tepat
5. Efisiensi energi
6. Kontrol pencahayaan

**HASIL DAN DISKUSI**

**TEMA PERANCANGAN**

Rancangan tema dan konsep dibangun melalui tahap *mind mapping* guna mengilustrasikan ide-ide perancangan. Berikut merupakan diagram *mind mapping* yang menjadi acuan dalam penyusunan tema dan konsep perancangan.



Gambar 1 Bagan Mind Mapping  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Dari *mind mapping* yang telah digambarkan, didapatkan bahwa metode yang akan digunakan adalah *architectural lighting* dengan tema *historical dramatic* dan dengan konsep *edutainment* dalam hal visual. Dari *mind mapping* diatas, dipetakan pula *mind mapping* dari tema dan konsep yang telah di temukan guna memilih kata kunci sebagai panduan untuk menjabarkan konsep dan tema.

Perancangan Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung mengusung tema *historical dramatic* yang mengacu pada pendekatan desain yang mengeksplorasi elemen-elemen sejarah dalam kombinasi dengan sentuhan dramatis. Sehingga menciptakan ruang interior yang nantinya tidak hanya berfungsi secara praktis, namun juga mengandung elemen visual yang kuat dan berkesan. Tema ini diterapkan untuk mengatasi beberapa aspek kegagalan pameran dari museum yang telah dijabarkan dalam *mind mapping* sebelumnya.

### **KONSEP PERANCANGAN**

Untuk merealisasikan tema yang telah dijabarkan sebelumnya, dipilihlah konsep *edutainment* dengan sentuhan *vintage* yang memiliki sentuhan *retro* guna berfokus pada visualisasi penyajian benda koleksi sehingga nantinya menciptakan kesan antik, elegan, serta kontras yang dramatis dengan tetap mengutamakan kenyamanan visual. Hal itu didukung pula dengan penggunaan material-material yang ada dalam konteks "*vintage*" dimana menggabungkan kayu, logam artistik, kaca yang nantinya sebagai pengaman benda koleksi, serta ubin sehingga menjadi material berpadu.

### **Konsep Pencahayaan Sebagai *Wayfinding* dan Suasana Interior**



Gambar 2 Konsep gambaran ceiling yang akan dihadirkan  
Sumber: Pinterest (diakses 2024)

Penerapan pencahayaan sebagai *wayfinding* dirancang untuk membantu pengunjung menavigasi ruang pameran dengan lebih mudah dan efektif. Berikut beberapa penerapan pencahayaan *wayfinding* museum:

1. Memasang lampu dibagian *ceiling* yang memiliki pola linear untuk mengarahkan pengunjung.
2. Menyediakan tanda arah dengan LED terang yang menunjukkan rute ke galeri berikutnya, pintu keluar, toilet, atau fasilitas lainnya.
3. Memfokuskan pencahayaan pada benda koleksi untuk menarik perhatian dan menandai elemen penting dalam pameran.
4. Menampilkan pencahayaan pada teks deskriptif, atau informasi pameran.
5. Menggunakan kontras antara area terang dan gelap untuk mengarahkan perhatian pengunjung dan menunjukkan jalur atau fokus utama dalam ruang pameran. Noveria, I (2015) menambahkan pencahayaan yang terang tidak boleh mengganggu penglihatan pengunjung museum serta merusak koleksi yang disajikan.

Konsep suasana ruang yang akan dihadirkan dalam museum adalah *historical dramatic* yang mana menggabungkan elemen-elemen sejarah dengan sentuhan dramatis yang dihadirkan dengan permainan pencahayaan dari mulai teknik memfokuskan cahaya pada benda koleksi untuk menciptakan kontras tinggi antara objek yang diterangi dan juga interior museum. Kedua menggunakan pencahayaan tersembunyi (*concealed lighting*) dengan menyembunyikan sumber

cahaya dibalik langit-langit dan juga dinding untuk menciptakan efek cahaya yang halus dan tidak langsung. Dari permainan pencahayaan tersebut terciptalah warna terang dan gelap pada ruangan yang dapat mempengaruhi emosi dan suasana hati pengunjung serta menciptakan pengalaman yang mendalam dan berkesan. Fakhirah, D., Hadiansyah, M. N., & Nabila, G. P. (2020) menjelaskan pencahayaan buatan memiliki peran penting dalam menonjolkan dan memperjelas detail karya seni, serta memberikan kesan dramatis. Gandlandt, R., & Hofmann, H. (1992) menyebutkan secara detail bahwa penggunaan lampu pada museum berada di angka suhu warna antara 3000K hingga 4000K untuk menampilkan kesan hangat dan natural.

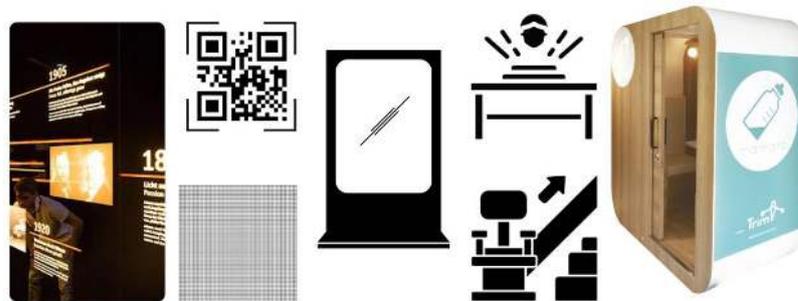
### **Konsep *Story Line***

Sebelumnya berdasarkan data dari preparator museum Pendidikan Nasional Upi Bandung, museum menggunakan konsep *story line* kronologis dan juga tematik berdasarkan timeline pendidikan dari mulai prasejarah sampai dengan era moderen dengan penataan benda koleksi berdasarkan benda atau produk yang dihasilkan dari penerapan pendidikan dan juga berdasarkan kebiasaan penerapan teori pendidikan yang diajarkan. Namun data tersebut berbanding terbalik dengan kondisi eksisting yang ada, dimana benda-benda koleksi yang disajikan ada bagian yang mana tercampur sehingga dari segi *story line* tidak tersampaikan informasi yang jelas. Maka dari itu, storyline akan diubah tidak berbeda jauh dengan penataan sebelumnya yakni kronologis-tematik yang mengedepankan atau berfokus pada urutan waktu namun dengan tema spesifik yang menjadi panduan, menjadi tematik-kronologis dengan mengedepankan atau berfokus pada pengelompokan topik tertentu dengan alur waktu yang menjadi elemen sekunder yang membantu menjelaskan perkembangan atau evolusi dari topik yang ada. Konsep *story line* tersebut diharapkan memungkinkan museum untuk memberikan wawasan mendalam mengenai perubahan atau evolusi suatu objek sambil tetap mempertahankan narasi yang jelas, membantu pengunjung

fokus pada aspek tertentu tanpa terganggu oleh informasi yang terlalu beragam, serta membuat navigasi museum menjadi lebih mudah dan intuitif, karena pengunjung dapat mencari dan menemukan informasi berdasarkan kategori yang jelas. Pemilihan alur tersebut juga didasari dari salah satu jurnal yang membahas mengenai penataan benda museum oleh Meirissa, A. S., Sarihati, T., & Haristianti, V. (2021) yang mana dinyatakan bahwa menerapkan alur cerita yang berfokus pada pengelompokan benda koleksi dapat menjadi solusi untuk memberikan dampak pada pengalaman spasial pengunjung.

### Konsep Fasilitas

Pendekatan *architectural lighting* merupakan implementasi solusi permasalahan dari masalah eksisting dimana pencahayaan yang ada kurang memenuhi standarisasi dari pencahayaan yang menjadikan museum terkesan suram serta kurang menyajikan informasi kepada pengunjung. Fasilitas yang akan disajikan akan dikombinasikan dengan cahaya yang menjadikannya menarik secara visual dan tentunya menampilkan informasi yang informatif.



Gambar 3 Papan informasi, Barcode, LED Screen, LED Touchscreen, 3D Hologram, Stair Lift, Ruang Laktasi

Sumber: Pinterest (diakses 2024)

Fasilitas yang disajikan antara lain dinding partisi yang juga digunakan sebagai papan informasi, informasi tertulis, barcode, teknologi digital, ruang laktasi bagi ibu yang membawa bayi, mushola, serta tempat duduk yang dipertimbangkan dari luasan ruang dan juga jumlah lantai yang dapat membuat pengunjung merasa lelah. Armandiansa, A., Akhmadi, A., & Siregar, F. S. (2024)

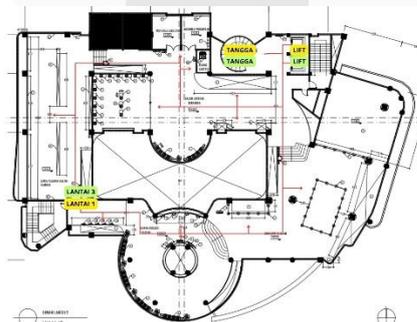
juga menjelaskan , bahwa untuk memberikan pengalaman menarik dan efektif dalam penyampaian informasi kepada pengunjung, teknik penyampaian informasi dan metode display harus didukung oleh perangkat teknologi dan media interaktif.

### Konsep Sirkulasi



Gambar 4 Alur Linear pada Eksisting  
Sumber: Data Museum, Analisis Pribadi, 2024

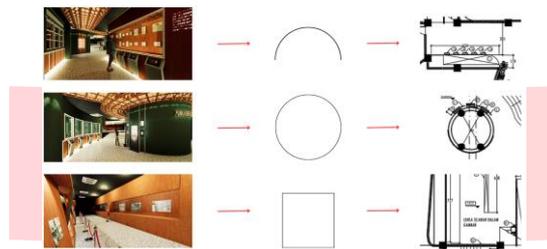
Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung sebelumnya menggunakan bentuk sirkulasi linear sebagai bentuk respon terhadap bentuk bangunannya. Karena alur *story line* akan diubah sesuai dengan salah satu Konsep Penyajia Museum Tahun 2012, dan mengingat bentuk bangunan dari museum adalah memutar dan menerus, maka bentuk sirkulasi akan menggunakan sirkulasi campuran agar pengunjung tidak merasa bingung dan memperjelas alur gerak. Disalah satu area, yakni ruang koleksi tulisan menggunakan organisasi terpusat guna merespon bentuk eksisting ruangan.



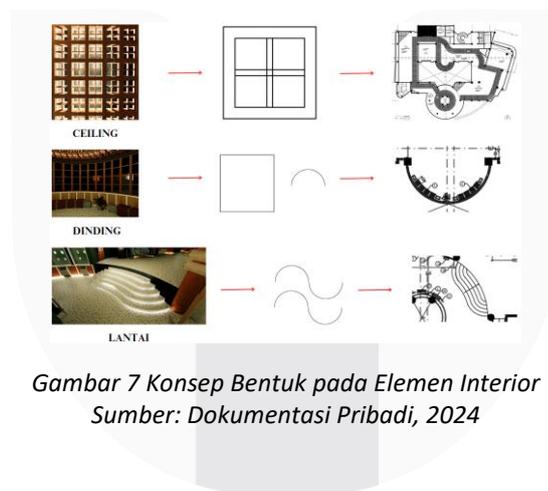
Gambar 5 Denah Alur Sirkulasi pada Lantai 2 yang Telah Diubah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

### Konsep Bentuk

Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung, selain sebagai tempat menyimpan benda-benda atau koleksi berharga pendidikan, dan sarana edukasi, namun juga digunakan sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat. Maka dari itu, bentuk *layouting*, furniture, dan elemen interior yang dihadirkan akan mengkombinasikan bentuk formal (dengan dasar bentuk geometris) dan bentuk dinamis (menyesuaikan bentuk denah eksisting).



Gambar 6 Penerapan Konsep Bentuk pada Layouting dan Display  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024



Gambar 7 Konsep Bentuk pada Elemen Interior  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

## Kosep Warna

Warna yang digunakan pada museum merupakan warna-warna retro yang hangat, nostalgia, dan berkarakter. Suasana nostalgia dapat membawa kembali kenangan dan perasaan yang mengingatkan masa lalu, hal ini diperhitungkan juga dari koleksi yang ada yang mana pernah digunakan sebelumnya. Mengkombinasikan warna retro dengan pencahayaan dapat menciptakan tampilan kontras yang menarik dan dinamis dalam ruang. Warna-warna seperti

coklat tua dan bernuansa hangat dapat menciptakan suasana vintage modern yang nyaman dan menenangkan.

WHITE R 255 G 255 B 255	LIGHT GREY R 238 G 238 B 238	BLACK R 0 G 0 B 0	FOREST GREEN R 54 G 94 T 50	BROWN R 145 G 79 T 30	LIGHT BROWN R 236 G 177 T 118	COSMIC LATTE R 255 G 248 T 221
----------------------------------	---------------------------------------	----------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	--	---

Gambar 8 Skema Warna yang Diterapkan Baik dalam Elemen Interior atau Furniture  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

### Konsep Material

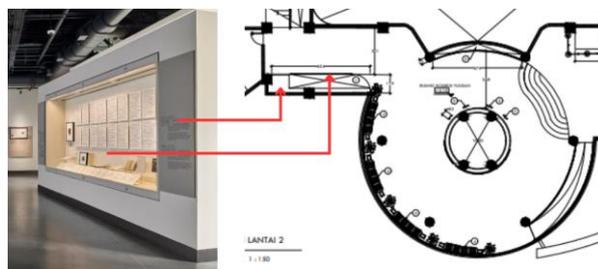
Material yang diterapkan telah mempertimbangkan estetika, keamanan, perawatan, serta ketahanan dari material. Konsep material yang dihadirkan merujuk pada konsep “vintage retro” yang mana menggunakan material-material kayu, logam, vinyl, kaca, dan pola khas seperti ubin.



Gambar 9 List Material yang Digunakan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

### Konsep Display

Display merupakan cara strategis untuk menata dan menyajikan koleksi museum agar dapat dinikmati oleh pengunjung. Perancangan akan merancang display dengan mempertimbangkan aspek visual, narasi, dan interaksi untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan edukatif. Penggunaan pencahayaan, vitrin, panel, dan pedestal menjadi fokus utama dalam hal ini, agar dapat melindungi benda koleksi dari kerusakan.



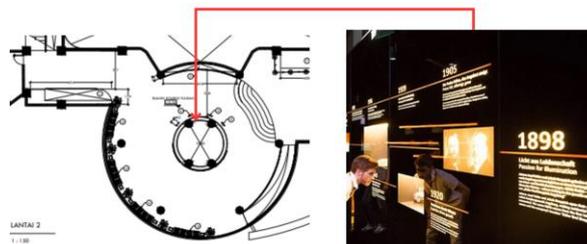
Gambar 10 Konsep Display Ruang Koleksi Tulisan

*Sumber: Dokumentasi Pribadi, Pinterest (diakses 2024)*

Pada area ini, koleksi museum yang ditampilkan berupa lembaran kertas. Display yang dipakai adalah panel yang mana nantinya sebagai tempat menempelkan kertas-kertas koleksi museum yang dibawahnya diletakkan buku raport pada jaman pergerakan nasional dengan pengamanan berupa kaca. Pencahayaan akan menggunakan lampu dengan tingkat pencahayaan <50 lux yang memberikan cahaya hangat yang lembut dan diharapkan mengurangi resiko kerusakan. Didepannya disediakan layar informasi *touchscreen* yang dapat digunakan pengunjung untuk dapat melihat lebih dekat isi dari koleksi. Kemudian, dikarenakan pada eksisting museum bagian samping kiri dari display terdapat bukaan vertikal, maka untuk membuat estetika ruang yang berhubungan dengan cahaya yang masuk, treatment yang dipakai adalah memanfaatkan cahaya tersebut untuk menampilkan informasi singkat mengenai benda koleksi, area atau signage dari ruang. Jadi, tulisan yang dipakai mendapatkan pencahayaan dari belakang yang membuat tulisan nantinya akan bercahaya.



*Gambar 11 Implementasi Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*

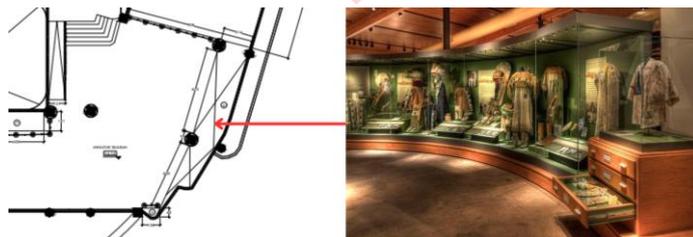


*Gambar 12 Konsep Display Vitrin Dinding pada Ruang Koleksi Tulisan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Pinterest (diakses 2024)*

Pada area tengah akan diberi treatment vitrin gantung untuk menyajikan benda koleksi berupa sertifikat dengan diletakkan pada tengah-tengah 2 buah kaca dan digantung menggunakan kawat. Pencahayaan ditampilkan di frame kaca yang digunakan sehingga menimbulkan frame bercahaya pada penyajian benda koleksi.



*Gambar 13 Implementasi Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*



*Gambar 14 Konsep Display Ruang Miniatur Sejarah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Pinterest (diakses 2024)*

Pada area ini, koleksi museum yang ditampilkan berupa diorama-dioramamasa jaman pergerakan nasional. Display yang ditampilkan akan menyajikan beberapa informasi maupun benda koleksi sekaligus menerapkan efisiensi pemanfaatan ruang dengan mengandalkan pencahayaan alami yang masuk melalui bukaan dengan membran. Cuttle, C (2007), pernah memperkenalkan metode polar-oriented skylights yang dirancang untuk memungkinkan masuknya cahaya matahari alami tanpa paparan langsung dari sinar matahari. Desain dengan metode ini, menghindari intensitas tinggi dan panas sinar matahari langsung, yang dapat merusak karya seni yang sensitif. Dan tak lupa Hofman, H., & Ganslant, R. (1992) merekomendasikan >150 lux untuk menerangi

bahan yang kurang sensitif seperti batu dan logam. Pencahayaan alami ini akan digunakan ketika cuaca sedang mendung.



*Gambar 15 Implementasi Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*

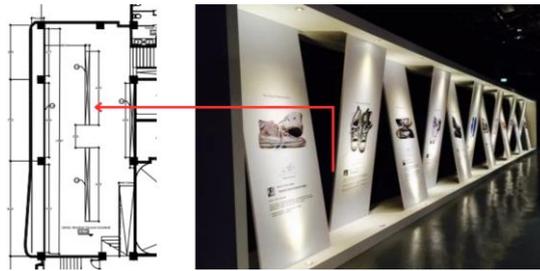


*Gambar 16 Konsep Display Ruang Galeri Artefak Berharga  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Pinterest (diakses 2024)*

Pada area ini sebagian besar adalah pakaian seragam guru. Penyajian pakaian tersebut, dapat ditampilkan dalam pedestal dengan keamanan kaca dan dibagian panel menunjukkan gambar pemakaian di jaman dahulu serta informasi mengenai pakaian tersebut. Untuk pencahayaan pedestal menggunakan lampu sorot dan untuk panel menggunakan pencahayaan yang berasal dari bagian dalam yang membuat tulisan bercahaya.



*Gambar 17 Implementasi Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*



*Gambar 18 Konsep Display Ruang Lensa Sejarah Dalam Gambar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, Pinterest (diakses 2024)*

Bagian dekat dinding ruangan nantinya akan diisi dengan display panel yang menampilkan foto-foto tokoh pendidikan. Pencahayaan buatan dibantu dengan tingkat pencahayaan tidak lebih dari 50 lux untuk menghindari kerusakan koleksi.



*Gambar 19 Implementasi Desain  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024*

### **Konsep Penghawaan**

Penghawaan didalam sebuah museum merupakan hal terpenting yang harus diperhatikan, kestabilannya harus tetap terjaga agar benda koleksi terjaga dengan baik. Oleh karena itu, dalam perancangan ini digunakanlah sistem penghawaan berupa *AC central include exhaust fan*, dan *humidifier*. Diharapkan benda-benda koleksi dapat terjaga dengan baik dan terhindar dari kerusakan dan debu.

### **Konsep Keamanan**

Keamanan museum melibatkan berbagai strategi dan praktik untuk melindungi koleksi, pengunjung, staff, dan fasilitas museum. Keamanan yang efektif mencakup pencegahan kerusakan fisik, pencurian, kebakaran, serta

ancaman lainnya. Berikut konsep keamanan yang akan diterapkan dalam museum:

### **Keamanan Fisik**

Keamanan fisik dengan penggunaan CCTV untuk memantau seluruh area interior museum, kemudian juga kontrol akses dengan sistem yang membatasi akses ke area tertentu.

### **Keamanan Koleksi**

Sistem alarm yang terhubung ke area koleksi untuk mendeteksi apakah pengunjung melewati batas atau tidak. Kemudian koleksi yang ditutup dengan kaca serta pembatas.

### **Keamanan Lingkungan**

Keamanan lingkungan museum dapat dilakukan dengan menerapkan sistem pencegah kebakaran serta alat pemadam kebakaran berupa alarm kebakaran, *heat detector*, *sprinkler*, dan juga APAR.

## **KESIMPULAN**

Perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung yang menggunakan pendekatan *Architectural Lighting* dapat memberikan solusi dari permasalahan yang telah disebutkan di latar belakang. Beberapa aspek yang diperhatikan dalam perancangan mencakup pencahayaan display, pencahayaan ruangan yang dapat membangun suasana ruang, furnitur yang digunakan untuk menyajikan koleksi museum, metode penyampaian informasi, warna, material, standar-standar dari beberapa elemen pengisi museum, serta nilai edukasi dan fungsi yang harus dapat tersajikan dengan baik. Beberapa hasil dari perancangan yakni konsep *storyline* museum diubah menyesuaikan bentuk denah, memberikan kejelasan alur bagi dan dengan tujuan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai perubahan atau evolusi suatu objek, membuat navigasi museum

menjadi lebih mudah dan intuitif, serta memperhitungkan dari aksesibilitas bangunan; pembaruan pada pencahayaan menjadikan museum menjadi lebih menarik serta memberikan fungsi selain menerangi ruang serta koleksi juga dapat menjadi *wayfinding* untuk membantu pengunjung menavigasi ruang pameran dengan lebih mudah dan efektif; teknik penyampaian informasi serta metode display yang digunakan diharapkan memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, Y., Yulianto, K. et al. (2011). Konsep Penyajian Museum. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakal Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Armandiansa, A., Akhmadi, A., & Siregar, F. S. (2024). PERANCANGAN ULANG RUANG GEOLOGI INDONESIA, RUANG SUMBER DAYA GEOLOGI, DAN LOBI DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Cuttle, C. (2007). *Light for Art's Sake: Lighting for Artworks and Museum Displays*. Amsterdam: Elsevier Ltd.
- Fakhirah, D., Hadiansyah, M. N., & Nabila, G. P. (2020). Penerapan pencahayaan buatan terhadap karya di ruang galeri foto pada perancangan interior pusat \ fotografi di Bandung. *Jurnal Desain Interior*, 5(2), 81-88.
- Fitra D. (2020). Pengertian Museum. Museum Kepresidenan Balai Kirti. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- Gandlandt, R., & Hofmann, H. (1992). *Handbook of Lighting Design*. Germany: Bertelsmann International Group Company.
- Hofman, H., & Ganslant, R. (1992). *Handbook of interior lighting design*.
- Ibrahim, Y. A., Ramelan, W. D., Ghutama, G., & Patmiarsih, S. (2020). *Pedoman Standardisasi Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Karyono. (2010). Pemanfaatan Museum Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan 182 Pemahaman Siswa Terhadap Materi Prasejarah Bagi Guruguru Sma Kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 14(1), 1–7.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/abdimas/article/view/16/9>
- KJ Acampora, K Quevy. (2012). *Architectural Lighting*. United States
- McLean, K. (2001). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science –Technology Centers.
- Meirissa, A S., Sarihati, T., et al. (2021). Implementation of Experience Design on Museum Interiors. Vol. 4 No. 1. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/jadu>
- Noveria, I. (2015). *Persyaratan Perancangan Interior pada Museum*. Jakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanegara.
- Panolih, Krishna P (2018). *Mengapa Museum Tak Berhasil Menarik Pengunjung?*. Diakses pada 4 Oktober 2023 dari <https://www.kompas.id/baca/riset/2018/08/29/mengapamuseum-tak-berhasil-menarik-pengunjung>
- Wiryanti, A. D. (2021). Persepsi Visual Pengunjung Terhadap Pencahayaan Buatan Pada Ruang Diorama 3 Museum Benteng Vredeburg. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 4(1), 30-37.