

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM POS INDONESIA DI BANDUNG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG

Tiara Alzena¹, Erlana Adli Wismoyo² dan Imtihan Hanum³

^{1,2,3}S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Tiaraalzena@student.telkomuniversity.ac.id, Erlanadliw@telkomuniversity.ac.id,
Imtihanhanum@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Di era digital saat ini, kegiatan surat menyurat dan mengoleksi perangko sudah jarang sekali dilakukan sehingga Museum Pos Indonesia merupakan wadah bagi pengunjung yang belum pernah dan ingin merasakan masa dimana surat menyurat masih dilakukan. Namun, Sangat disayangkan Koleksi museum hanya sekedar dipamerkan tanpa ada perlakuan khusus seperti pengolahan interior, konsep ruang, alur, sirkulasi, dan storyline masih belum dapat dirasakan. Perancangan ini dapat menghidupkan kembali museum dengan konsep yang berbeda melalui Pendekatan Psikologi Ruang. Metode perancangan yang penulis lakukan, antara lain Studi literatur, studi banding, survey lapangan, wawancara, dan kuisioner. Tujuan perancangan ini untuk lebih menampilkan keunikan museum dengan tema dan konsep yang lebih menarik perhatian pengunjung tanpa menghilangkan fungsi museum. Tema yang diambil untuk perancangan museum pos indonesia ini adalah Mesin waktu dan Suasana ruang yang diharapkan dengan diterapkannya tema ini adalah pengunjung yang belum pernah merasakan dan mengetahui proses surat menyurat dapat merasakannya dan pengunjung yang berada dimasa tersebut dapat merasakan kembali masa ketika surat menyurat masih dilakukan.

Kata kunci: Museum, Interior, Mesin Waktu, Atmosfer Ruang, Psikologi Ruang.

Abstract: In today's digital era, correspondence and stamp collecting activities are rarely done so the Pos Indonesia Museum is a place for visitors who have never been and want to experience a time when correspondence is still being done. However, it is unfortunate that the museum's collections are only exhibited without any special treatment such as interior processing, space concepts, plots, circulation, and storylines that cannot be felt. This design can revive the museum with a different concept through the Space Psychology Approach. The design methods that the author uses include literature studies, comparative studies, field surveys, interviews, and questionnaires. The purpose of this design is to show the uniqueness of the museum with themes and concepts that are more attractive to visitors without losing the function of the museum. The theme taken for the design of the Pos Indonesia Museum

is a time machine and space atmosphere. It is hoped that with the application of this theme, visitors who have never felt and know the process of correspondence can feel it, and visitors who are in that period can feel back in time when correspondence was still being done.

Keywords: Museum, Interior, Time Machine, Space Atmosfer, Space Psychology.

PENDAHULUAN

Menurut hasil wawancara dengan pegawai kantor pos indonesia, di era digital saat ini, kegiatan surat menyurat dan mengoleksi perangko sudah jarang sekali dilakukan sehingga Museum Pos Indonesia merupakan wadah bagi pengunjung yang belum pernah dan ingin merasakan masa dimana surat menyurat masih dilakukan. Sangat disayangkan Koleksi museum hanya sekedar dipamerkan tanpa ada perlakuan khusus seperti pengolahan interior, konsep ruang, alur, sirkulasi dan storyline masih belum dapat dirasakan. Redesain Museum Pos Indonesia ini merupakan pembaharuan yang bertujuan untuk menyempurnakan dari kekurangan desain seperti tata letak koleksi museum yang kurang menarik karena bercampurnya koleksi museum, Alur museum kurang terarah, sirkulasi museum yang terlalu sempit, dan kurangnya eksplorasi pada elemen ruang museum.

Projek yang diangkat penulis adalah redesain Museum PT. Pos Indonesia yang berlokasi di Kawasan Gedung Sate, Bandung, dengan luas 2,273 m². Dalam hasil wawancara dengan penanggung jawab museum, beliau menyampaikan keinginannya untuk mengklasifikasikan koleksi pameran menjadi tiga, yaitu bagian sejarah mengenai sejarah PT. Pos Indonesia dan Museum, Bagian Filateli, dan Bagian peralatan. Sebagian besar pengunjung yang datang merupakan kelompok pelajar yang berkunjung untuk mempelajari pembuatan dan pengiriman surat. Dari alat yang digunakan hingga proses pengirimannya. Penanggung jawab museum juga menyampaikan ingin memperlebar rentang usia pengunjung sehingga tidak

hanya pelajar yang banyak mengunjungi museum tapi individu, keluarga atau orang dewasa yang tertarik dengan museum atau filateli juga dapat tertarik mengunjungi museum pos Indonesia ini.

Untuk mengetahui ketertarikan pengunjung (selain pelajar) terhadap museum, penulis membuat pertanyaan penelitian yang diisi oleh 72 koresponden yang kesimpulannya sebagai berikut,

Alasan pengunjung tiap rentang usia untuk mengunjungi museum antara lain, Pada usia 18-25 tahun beralasan bahwa mengunjungi museum dapat menambah wawasan, melihat koleksi museum, mendatangi museum untuk berfoto. Pada Usia 25-30 tahun mengatakan mengunjungi museum dapat menambah wawasan dan menggemari interior museumnya. Pada usia >30 tahun mengatakan bahwa mengunjungi museum dapat menambah informasi baru, mengajak anak-anak menambah ilmu dan pengalaman baru, juga mengenang kembali masa-masa koleksi museum masih digunakan.

Museum yang digemari oleh pengunjung menurut usia 18-25 tahun adalah museum yang rapih, nyaman, memiliki keunikan, alur yang tidak membingungkan, atraktif, dan instagram-able. Menurut pengunjung usia 25-30 tahun museum yang disukai adalah museum yang aesthetic, informatif, nyaman dan aman untuk anak-anak. Menurut pengunjung usia >30 adalah museum yang nyaman dan aman untuk anak-anak.

Beberapa referensi museum yang disukai pengunjung dari rentang usia 18-25 tahun adalah museum angkut, BI, dan geologi. Untuk rentang usia 25-30 tahun yaitu museum nasional, museum angkut, dan museum IPTEK-TMII. Untuk pengunjung >30 tahun yaitu museum nasional, IPTEK, dan BI.

Pendapat pengunjung mengenai museum pos indonesia, antara lain : menurut pengunjung dengan usia 18-25 Museum pos memiliki banyak prangko dan peralatan menarik yang sudah jarang ditemukan, Pengunjung dengan rentang usia 25-30 tahun mengatakan koleksi yang dipamerkan banyak namun terlihat kurang rapih, dan menurut pengunjung dengan rentang usia >30 tahun mengatakan museum kurang interaktif bagi anak-anak dan penataan beberapa koleksi sulit dijangkau anak-anak.

Maka dari itu, Redesain ini lebih menekankan pada fungsi museum yaitu sebagai sarana edukatif bagi pengunjung namun juga memberikan atmosfer ruang yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung dengan melakukan pengolahan pada elemen interior dan furniture yang digunakan sesuai tema dan kosep yang ingin disampaikan kepada pengunjung.

Ambrose dan Paine (1993) berkata bahwa suasana menyenangkan dapat diperoleh melalui area bersih dan rapi; pengunjung disapa dengan ramah serta diberikan kesan bahwa museum peduli dengan mereka. Cara lain yang dapat diterapkan yaitu menggunakan furnitur dan dekorasi yang sesuai dengan lokasi atau negara Museum berada. McLean (1993) mengatakan bahwa untuk menghidupkan sebuah pameran yang dapat sesuai dengan koleksi benda pamer yang disajikan, suasana ruang pamer harus dibuat dengan bersungguh-sungguh sehingga dapat menarik bagi pengunjung.

Penyataan yang dikutip dari kedua ahli ini dapat mendukung alasan dilakukannya redesain terhadap Museum Pos Indonesia karena suasana ruang pamer yang disampaikan museum belum menghidupkan benda pamernya dan perasaan senang dan nyaman saat berada di museum dirasakan pengunjung di segala rentang usia.

Tujuan perancangan ini untuk lebih menampilkan keunikan museum dengan tema dan konsep yang lebih menarik perhatian pengunjung tanpa menghilangkan fungsi museum. Perancangan ini dapat menghidupkan kembali museum dengan konsep yang berbeda dengan Pendekatan Psikologi Ruang.

PENDEKATAN PERANCANGAN

Dalam jurnal mengenai dasar-dasar perencanaan interior, secara umum psikologi ruang adalah Ilmu yang mendalami proses mental, perilaku manusia dan interaksinya pada ruang. Psikologi ruang dapat diterapkan dengan memperhatikan pencahayaan, warna, konfigurasi, skala, proporsi, akustik dan material yang dapat diasumsikan panca indera sehingga menghasilkan persepsi atau perasaan yang ingin disampaikan desainer kepada pengunjung.

Manusia dapat menangkap stimulus dari ruang yang di asumsikan panca indera kemudian ditangkap otak. Proses tersebut dibagi menjadi tiga langkah, yaitu Sensasi, Persepsi, dan Atensi. Sensasi merupakan aspek kesadaran yang paling sederhana dari indera yang tidak memerlukan penguraian verbal, simbolis, dan konseptual. Sensasi terjadi karena proses sensorik berhubungan dengan panca indera manusia, seperti Mata dapat digunakan untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung dapat membaui aroma, lidah untuk mengecap atau merasa, dan kulit dapat merasakan sentuhan, tekanan, temperatur, dan nyeri.

Dalam desain interior, indera mata menempati posisi yang paling vital, karena sebagian besar karya desain interior merupakan objek yang dapat memberikan sensasi langsung pada indera penglihatan dan akan lebih terasa ketika mendapat sensasi lain yang berasal dari indera lainnya. Psikologi ruang pada elemen interior juga diharapkan membuat pengunjung dapat

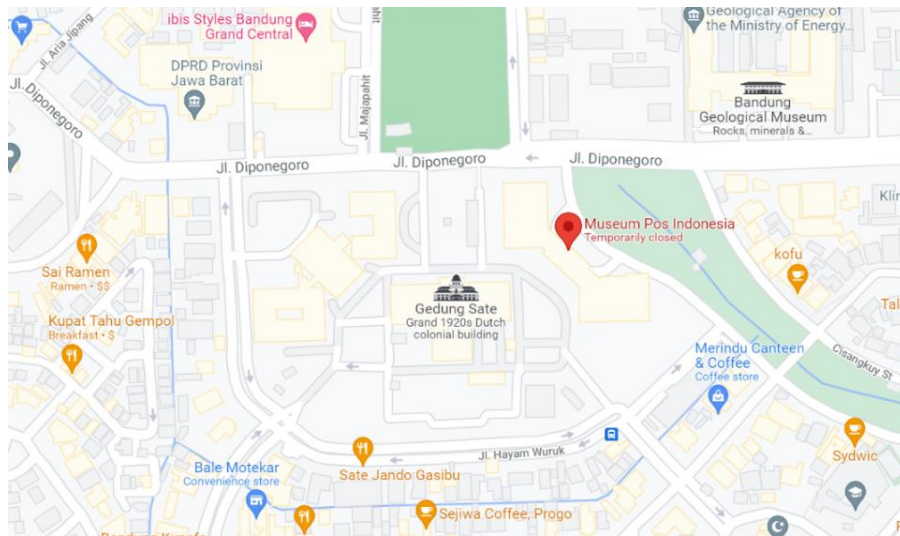
merasakan perasaan hingga mood yang berubah-ubah pada setiap zona ruang. (Hafizhudien, Hanum and Laksitarini, 2021; Heywood, 2018)

METODE PENELITIAN

Studi literatur yang diambil berasal dari buku, materi yang dipelajari selama perkuliahan berlangsung, dan Jurnal. Studi banding yang dilakukan adalah membandingkan Museum yang memiliki latar belakang yang sama dengan proyek yang penulis jadikan objek untuk tugas akhir. Penulis melakukan survey langsung ke lokasi yang berada di gedung kantor pos pusat Bandung sehingga penulis dapat merasakan langsung pengalaman ruang di dalam Museum. Wawancara dilakukan kepada penanggung jawab museum sehingga informasi mengenai museum, kebutuhan ruang, koleksi museu, dan data-data yang didapatkan sesuai dengan realita museum. Kuisisioner diberikan kepada pengunjung museum dengan menggunakan google form yang di sebarkan melalui media sosial dengan rentang usia pengunjung yang mengisi kuisisioner dari usia 18 sampai dengan usia lebih dari 30 tahun.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Site



Gambar 1 Site Museum.

Sumber: Google Maps.

Arah Timur : Museum Geologi Bandung

Arah Selatan : Jl. Hayam Wuruk

Arah Barat : Gedung Sate

Arah Utara : Jl. Diponegoro

Bangunan berada di Jalan Cilaki No. 73 Bandung, Jawa Barat. Bangunan ini termasuk dalam kawasan Gedung Sate. Gedung Museum Pos memiliki gerbang masuk tersendiri sehingga tidak harus menggunakan gerbang masuk Gedung Sate. Untuk menuju ke Museum Pos dapat menggunakan kendaraan pribadi, Taksi ataupun Ojek online.

Analisis Matahari

Matahari pada siang hari dapat masuk ke dalam bangunan karena pintu masuk bangunan menghadap ke arah timur.

Analisis Vegetasi

Depan gerbang masuk bangunan terdapat taman dengan pepohonan yang lebat sehingga menambah kesejukan.

Analisis Pengguna, Koleksi, dan Furniture

Tabel 1 Analisa Aktifitas, Koleksi, dan Furnitur
 Sumber: Data Pribadi

Pengguna	Aktivitas	Koleksi	Qty	Furniture	Qty	
Staff, Pengunjung	Memamerkan informasi mengenai sejarah	Diorama Pos keliling	1	Display Table	1	
	Pengunjung melihat-lihat isi Museum	Diorama Pengantar Surat	1	Wall Display	2	
		Diorama Pahlawan Pos	1	Diorama pos keliling	1	
	Edukasi membuat dan mengirim surat				Diorama mengirim surat dengan bis surat	1
					Diorama pengantar surat	1
					Wall Display (LCD Screen)	3
					Diorama Pahlawan Pos	1
	Pengunjung				Meja Build-in A	1
					Meja Build-in B	1
				Meja Build-in C	1	
				Lemari Dinding	1	
	Memamerkan koleksi prangko	Prangko	1 4	Lemari prangko display slide	6	

Staff, Pengunjung	Pengunjung melihat-lihat koleksi Museum Membuat Prangko			Lemari display bentuk buku	4
				Lemari Display	2
				Diorama 4	1
				Prangko Wall	1
				Meja Kerja	1
				Kursi Kerja	2
				Wall Display LCD	6
				Proyektor	2
				Kamera dan Tripod	1
				Stool	1
Lighting	1				
Staff, Pengunjung	Memamerkan informasi mengenai sejarah Pengunjung melihat-lihat isi Museum Edukasi membuat dan mengirim surat	Sepeda	5	Stage Display alat timbang dan peralatan pengiriman	1
		Timbangan	2	Stage Display Baju	1
		Cap	3	Lemari display	2
		Bis Surat	1	Lemari display Stamp	2
		Gerobak Surat	1	Display Bis Surat dan Mesin Prangko	1
		Seragam	7	Diorama 5	1

	Mesin ketik	7	Stage display Sepeda	1
	Mesin Rekat Karung	7		
		8	Display Bis Surat	5
	Mesin Prangko	7	Gerobak Surat	1

Analisa Luasan Ruang

Analisa luasan tiap ruang yang dibutuhkan Museum Pos Indonesia dijelaskan dalam tabel berikut ini:

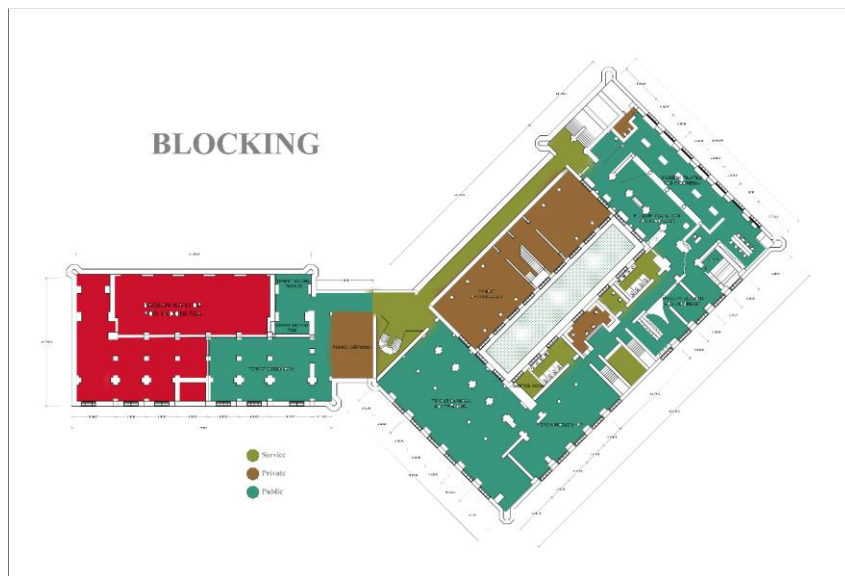
Tabel 2 Kebutuhan Ruang.
Sumber: Data Pribadi

Nama Ruang	Luasan Ruang
Lobby	11.8 m ²
Ruang Sejarah	87.6 m ²
Ruang Auditorium	34.2 m ²
Ruang Filateli	195.3 m ²
Ruang Peralatan	245 m ²
Mechandise Shop	58.8 m ²
Pameran Kontemporer	300 m ²
Ruang Penyimpanan	12.7 m ²
Ruang Staff	14.9 m ²
Server Room	12.6 m ²
Toilet Wanita	33 m ²
Toilet Pria	23 m ²
Mushola	20 m ²
Tempat Wudhu	11 m ²
TOTAL	1050.7 m²

Zoning & Blocking

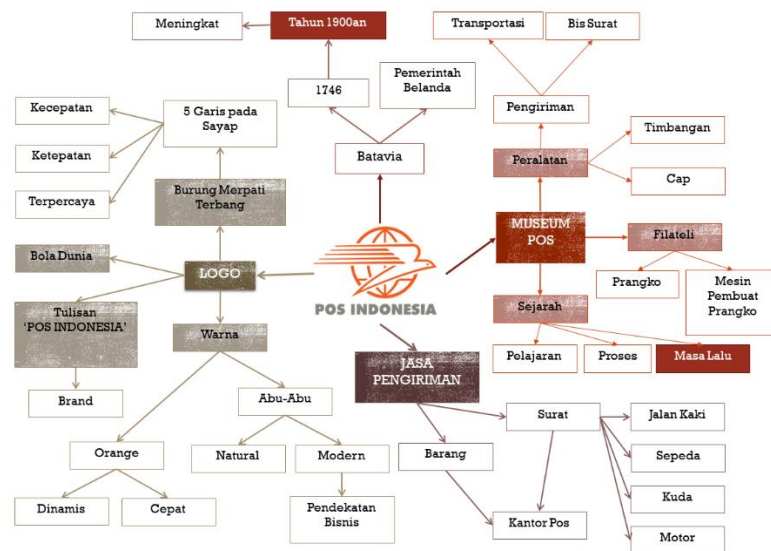


Gambar 2 Zoning Museum
Sumber: Data Pribadi



Gambar 3 Blocking Museum.
Sumber: Data Pribadi

Tema dan Konsep



Gambar 4 Mindmap Tema dan Konsep.
 Sumber: Data Pribadi.

Tema yang diambil untuk perancangan museum pos indonesia ini adalah Mesin waktu. Tema ini diambil karena di era digital saat ini, kegiatan surat menyurat dan mengoleksi perangko sudah jarang sekali dilakukan sehingga Museum Pos Indonesia merupakan wadah bagi pengunjung yang belum pernah dan ingin merasakan masa dimana surat menyurat masih dilakukan. Bahkan menurut informasi dari pegawai pos, pengiriman surat menggunakan prangko sudah jarang sekali dilakukan. Pengirim lebih sering mengirim surat dengan membayar langsung di kantor pos terdekat. Karena hal tersebut, penggunaan bis surat dan prangko kini sudah bisa dikatakan sebagai sejarah.

Suasana ruang yang diharapkan dengan diterapkannya tema ini adalah pengunjung yang belum pernah merasakan dan mengetahui proses surat menyurat dapat merasakannya dan pengunjung yang berada dimasa tersebut

dapat merasakan kembali masa ketika surat menyurat masih dilakukan. Walaupun Pos Indonesia berdiri pada tahun 1746 di Batavia, namun pada saat itu jasa pos banyak digunakan oleh pemerintah belanda dan bangsawan. Sedangkan pribumi belum banyak yang menggunakan jasa pos dikarenakan biaya membeli prangko. Pada tahun 1900an terutama setelah indonesia merdeka, banyak sudah rakyat indonesia yang menggunakan Jasa pos. Sehingga suasana yang diterapkan dalam perancangan ini adalah suasana Batavia di tahun 1940-1950an. (ARSITEKTUR INDIS DALAM PERKEMBANGAN TATA KO TA B ATAVIA AWAL ABAD 20, 2018)

Pada Ceiling menggunakan warna gelap agar plumbing yang ada di ceiling tidak terlihat jelas. Menggunakan lampu sorot untuk menyinari objek pameran dan lampu general berbentuk lampu gantung model vintage



Gambar 5 Suasana Ruang 1
Sumber: Data Pribadi

Furniture kebanyakan bermaterial kayu dan dibuat seinteraktif mungkin agar mengunjung tidak hanya menatap, tapi juga dapat bergerak membuka dan menggeser.



Gambar 6 Furniture
Sumber: Data Pribadi



Gambar 7 Suasana Ruang 2
Sumber: Data Pribadi

Dilengkapi dengan diorama situasi rumah warga pada tahun 1900an.





Gambar 8 Suasana Ruang 3
Sumber: Data Pribadi

Pada dinding auditorium ditempel absorber agar ruangan menjadi kedap suara yang bersebelahan dengan ruang menulis.



Gambar 9 Auditorium
Sumber: Data Pribadi



Gambar 10 Ruang Menulis.
Sumber: Data Pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada dan dengan pendekatan yang sudah di tentukan, dalam rangkaian tour museum penulis membuat gapura yang menyerupai pintu bangunan pos pada zaman belanda untuk menandakan awal rangkaian museum setelah pengunjung mengisi data diri di resepsionis museum. Kemudian disambut oleh foto-foto sejarah pos indonesia. Pada bagian sejarah menjelaskan proses dari menulis surat, mengirim surat melalui bis surat, loket, ataupun pos keliling. Setelah itu pengunjung dibawa menuju auditorium dan ruang filateli dan terakhir ruang peralatan dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang sebesar 1050.7 m². Kontribusi Perancangan

1. Kontribusi bagi ilmu pengetahuan Desain Interior

Perancangan ulang yang dilakukan penulis diharapkan dapat mengatasi indentifikasi masalah yang telah penulis temukan dilapangan dengan berlandaskan ilmu pengetahuan desain interior dan penulis berharap mulai dari hasil penelitian langsung hingga perancangan penulis dapat dijadikan pelajaran bagi pembaca.

2. Kontribusi bagi institusi dan masyarakat (projek dan komunitas sesungguhnya)

Perancangan ulang yang dilakukan pada Museum Pos Indonesia diharapkan dapat disukai pengunjung individu maupun komunitas terhadap interior museum dan meningkatkan daya tarik dan rasa keingintahuan masyarakat terhadap museum.

3. Keterbatasan dan wacana pengembangan desain lebih lanjut

Keterbatasan penulis pada saat mengerjakan perancangan ini adalah gangguan teknis yang kerap terjadi ketika penulis mengerjakan lembar kerja hingga konsep juga animasi perancangan Museum. Sulitnya menjapatkan jurnal-jurnal terbaru dan terakreditasi yang sesuai dengan konsep yang penulis ambil, dan keterbatasan waktu karena penulis sepat kurang sehat sehingga pengerjaan perancangan sempat tertunda beberapa hari.

Luasan kebutuhan ruang yang dirancang tidak melebihi luasan ruang denah perancanagan sehingga dapat dikerjakan dengan baik. Perancangan ulang diranacang sudah disesuaikan dengan kegiatan yang ada di dalam museum.

Pada perancangan ini, Penulis masih belum berhasil menunjukan manajemen pajang objek museum dengan baik. Penulis masih harus memperbaiki manajemen pajang objek agar dapat menjawab rumusan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. 1993. *Museum Basics*. Oxon: Routledge.
- Bank Indonesia. Artikel. *Museum Bank Indonesia*. Retrived: <https://www.bi.go.id/id/layanan/museum-bi/default.aspx>
- Edition, E., Ganslandt, R., & Hofmann, H. (n.d.). *Handbook of Lighting Design*.
- El Freeda. F. 2018. Jurnal. *Perancangan Galeri Utama Museum Tekstil Jakarta*. Retrived: <http://digilib.isi.ac.id/3666/7/JURNAL.pdf>
- Hafizhudien, M. F., Hanum, I., & Laksitarini, N. 2021. *Redesain Interior Science Center Soreang Dengan Pendekatan Psikologi Ruang*. Jurnal *ARSITEKTUR INDIS DALAM PERKEMBANGAN TATA KO TA BATAVIA AWAL ABAD 20*. (n.d.).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. Artikel. *Pengertian Museum*. Retrived: <https://museum.kemdikbud.go.id/artikel/museum>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. Artikel. *Pengertian Museum*. Retrived: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- McLean, K. 1993. *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science–Technology Centers.
- Mitra Museum Jakarta. Artikel. *Museum Tekstil*. Retrived: <https://www.mitramuseumjakarta.org/tekstil>
- Modul Pembelajaran Psikologi Ruang
- Pelatihan Teknis Pemugaran Cagar Budaya Pembina, M., Suhardi, D., Jenderal Kemendikbud, S., Farid, H., Jenderal Kebudayaan Kemendikbud Penanggung Jawab, D., Garti Sri Utami, D., Pusdiklat Pegawai Kemendikbud, K., Arda, F., Hum, M., Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, D., & Kebudayaan Kemendikbud Tim Ditjen Kebudayaan Kemendikbud, D. 2018. Hak Cipta © Pusdiklat Pegawai Kemendikbud Edisi Tahun 2018. <http://www.pusdiklat.kemdikbud.go.id>
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia. 2021. *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Bangunan Gedung Cagar Budaya yang Dilestarikan*.
- Tantiana, S., Haryotedjo, T., & Wismoyo, E. A. 2021. *PERANCANGAN BARU INTERIOR BIRO LAYANAN PSIKOLOGI DI BANDUNG*

DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG.

<http://himpsijawabarat.org/biro-psikologi-di-jawa-barat/>

Wulandari, A. A. A. 2014. Jurnal. *Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum*. Jakarta: Humaniora.

Zamariz, B. (n.d.). KAJIAN LITERATUR SISTEM PENCAHAYAAN BUATAN UNTUK RUANG PAMER PADA MUSEUM RANGGAWARSITA (GEDUNG C & D) DAN RUANG GALERI BATIK PADA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA DAN MUSEUM BATIK PEKALONGAN (Studi Kasus: Museum Ranggawarsita, Semarang ; Museum Tekstil Jakarta dan Museum Batik Pekalongan).

