

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOTA BANDUNG

Oleh : Dimas Fadhilah Kurnianto*), Tita Cardiah**), Ratri Wulandari**)

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia
No. HP : +6287824792557

*) Mahasiswa Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

**) Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

dimasfadhilahkurnianto@yahoo.com tcardiah@gmail.com wulandarir@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bandung sebagai ibukota Jawa Barat banyak menyimpan catatan sejarah yang unik dan menarik untuk diketahui. Julukan Parijs van Java, Bandung kota Kembang, bahkan Bandung kota Kreatif cukup untuk menggambarkan bahwa kota Bandung memiliki catatan sejarah yang unik dan beragam. Perancangan Museum kota Bandung bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai ragam sejarah perkembangan kota Bandung sejak pertama kali terbentuk hingga sekarang. Perancangan Interior Museum kota Bandung akan dilakukan pada bangunan cagar budaya dan bangunan baru yang telah dibangun. Museum akan menerapkan teknologi digital modern sebagai media penyajian objek pameran. Perancangan interior museum berdasarkan analisa data yang telah diperoleh dari proses survey lokasi, wawancara, dan pengumpulan data sekunder diperoleh dari buku - buku tentang sejarah kota Bandung, jurnal dan media internet. Museum kota Bandung akan melengkapi fasilitas rekreasi untuk masyarakat yang berada dalam satu lingkup area meliputi Taman Balai Kota, Taman Sejarah kota Bandung, Bandung Planning Gallery, dan Museum kota Bandung.

Kata kunci: Kota, Bandung, Museum, Sejarah, Teknologi

MUSEUM OF BANDUNG INTERIOR DESIGN PLANNING

By : Dimas Fadhilah Kurnianto*), Tita Cardiah**), Ratri Wulandari**)

Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia
Phone Number : +6287824792557

*) Student of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

**) Lecturer of Interior Design, Telkom Creative Industry School, Telkom University

dimasfadhilahkurnianto@yahoo.com tcardiah@gmail.com wulandarir@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Bandung as the capital city of West Java has a lot of unique and interesting historical event to be known. Byname of Parijs van Java, Bandung City of Flowers, even Bandung Creative City is enough to speak about how Bandung had a lots of that. Designing Museum of Bandung intend to educate the people about the historical growth of Bandung ever since. Museum of Bandung Interior Design will be done in a historical building and a new building that already build. The museum applying modern digital technology as a medium for presenting display objects. The interior design of the museum based on data analysis that has been obtained from the location survey, interviews, and secondary data collection was obtained from books on the history of Bandung, journals and internet media. The Museum of Bandung will complement recreational facilities for the community in one area including City Hall Park, Bandung City Historical Park, Bandung Planning Gallery, and Bandung City Museum.

Keywords: Bandung, art, social criticism, Art Space, Street Art, Street Art Space

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Bandung memiliki catatan sejarah yang beragam seiring dengan pembangunan yang dialaminya, namun bukan tidak mungkin catatan sejarah tersebut akan hilang dengan ketidaksadaran dan kepedulian masyarakat dengan sejarah perkembangan kotanya. Oleh karena itu, diperlukan lembaga museum yang dapat melestarikan warisan budaya dan sejarah perkembangan kota Bandung. Namun dalam perkembangannya, Museum mengalami penurunan jumlah pengunjung yang disebabkan oleh objek pameran dan desain ruang yang kurang diperbaharui. Oleh karena itu diperlukan desain ruang yang menarik juga media objek pameran yang rekreatif dan menarik bagi pengunjung. Museum kota Bandung berlokasi di Jl. Aceh, bagian utara area Taman Balai Kota. Bangunan museum terdiri dari 2 Bangunan Cagar Budaya kelas A dan satu bangunan 3 lantai bergaya arsitektur modern. Bangunan Cagar Budaya dahulunya berfungsi sebagai sekolah yang menyebabkan banyaknya bukaan pada bangunan. Sementara pada bangunan baru menggunakan dinding dari material bata roster yang mengakibatkan sirkulasi udara berlebihan pada ruang. Menurut hasil wawancara yang telah diperoleh dari pihak pengelola museum penyajian konten mengenai sejarah perkembangan kota Bandung yang akan dirangkum dalam storyline yang terdiri dari, Bandung Menggeliat (1810), Bandung *Parijs van Java* (1864), Bandung Bergerak (1907), Bandung Bergiat (1949), dan Bandung Berbudaya (2018).

Dalam mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan perancangan interior Museum kota Bandung yang menarik dengan memperhatikan alur sirkulasi antar bangunan dan penyajian media konten yang rekreatif, edukatif, dan informatif bagi pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat diidentifikasi permasalahan apa saja yang berkaitan dengan perancangan Museum Kota Bandung, antara lain :

1. Bangunan museum terbagi dalam 2 bangunan utama dan 1 bangunan penunjang
2. Bangunan Cagar Budaya pada area museum memiliki banyak bukaan pada tiap sisi dinding bangunan dan Bangunan modern yang memiliki lubang ventilasi pada tiap sisi dindingnya

3. Desain ruang dan media objek pameran pada museum yang kurang menarik bagi pengunjung.

1.3 Ruang Lingkup

Perancangan interior Museum Kota Bandung bertujuan untuk mengedukasi masyarakat umum tentang sejarah dan budaya terkait sejarah perkembangan kota Bandung. Objek pameran Museum Kota Bandung yang disajikan merupakan data otentik dokumentasi visual yang akan disajikan dengan media elektronik digital modern. Lokasi bangunan Museum yang terletak di Jalan Aceh menjadi satu kesatuan fasilitas rekreasi publik yang terdiri dari Taman Balai Kota, Taman Sejarah, dan Bandung Planning Gallery. Lokasi tersebut juga merupakan salah satu pusat kegiatan publik yang ramai dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Merancang interior Museum Kota Bandung sebagai fasilitas publik yang dapat mengedukasi masyarakat umum tentang sejarah perkembangan kota Bandung dengan cara yang edukatif, informatif, dan rekreatif.
2. Merancang interior museum yang baik dengan memperhatikan aspek sirkulasi, elemen interior, dan konsep tema yang mendukung dengan objek pameran museum.

Manfaat Perancangan

1. Dapat melestarikan warisan sejarah dan budaya kota Bandung.
2. Dengan perancangan interior museum yang baik, museum akan menyajikan objek pameran secara informatif, edukatif, dan rekreatif bagi pengunjung museum.
3. Menjadikan masyarakat yang peduli akan pengetahuan warisan sejarah dan budaya

1.5 Metodologi Perancangan

1. Observasi
2. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada beberapa sumber seperti Ahli Sejarah di kota Bandung, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata juga beberapa komunitas sejarah kota Bandung.
3. Dokumentasi
Dokumentasi berupa foto dan laporan penelitian terkait dengan perancangan.
4. Analisa
Proses analisa dilakukan untuk menemukan permasalahan perancangan dari hasil data yang telah diperoleh sebelumnya.

2. TINJAUAN UMUM MUSEUM

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Pengertian Museum

Pengertian Museum menurut ICOM (International Council of Museum) pasal tiga dan empat yang berbunyi "Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Museum pada umumnya dikenal dengan sebuah gedung atau bangunan yang menyimpan koleksi benda-benda warisan budaya yang bernilai luhur yang dianggap patut disimpan.

Dalam sejarah perkembangan museum mengalami perubahan-perubahan yang bersifat perubahan fungsi pada museum yang awalnya hanya memamerkan benda dan peninggalan sejarah Kemudian berkembang dan bertambah dengan fungsi pemeliharaan, pengawetan, penyajian dan juga penelitian.

2.1.2 Klasifikasi Museum

Menurut ICOM, museum dapat diklasifikasikan dalam enam kategori, yaitu :

- a. Art Museum (Museum Seni)
- b. Archeologi and History Museum (Museum Sejarah dan Arkeologi)
- c. Ethnographical Museum (Museum Nasional)
- d. Natural History Museum (Museum Ilmu Alam)
- e. Science and Technology Museum (Museum IPTEK)
- f. Specialized Museum (Museum Khusus)

2.1.3 Tugas dan Fungsi Museum

a. Tugas Museum

Tugas museum sebagai wadah kegiatan edukasi melalui benda, dokumentasi visual dan penelitian dengan koleksi benda pameran terkait yang dirangkum dalam sumber informasi yang praktis dan mudah dipahami.

b. Fungsi Museum

Sedangkan fungsi utama (standar bangunan museum) yang harus dimiliki oleh sebuah museum (A Good Museum Includes These Basic Function) (Sumber : Majalah Ilmu Permuseum, 1988) adalah :

1. Fungsi Kuratorial (Curatorial)
2. Fungsi Pameran (Display)
3. Fungsi Persiapan Pameran (Display Preparation)
4. Fungsi Pendidikan (Education)

2.1.4 Klasifikasi Kegiatan Museum

Kegiatan-kegiatan yang berlangsung di dalam area museum antara lain :

- a. Pengumpulan koleksi
- b. Penyimpanan dan pengelolaan koleksi
- c. Preservasi
- d. Observasi.
- e. Apresiasi.
- f. Komunikasi.

2.1.5 Jenis Kegiatan Museum

a. Pameran

Pameran adalah satu atau lebih koleksi di museum yang ditata berdasarkan tema dan sistematika tertentu yang bertujuan untuk mengungkapkan keadaan, isi dan latar belakang dari benda-benda tersebut untuk diperlihatkan kepada pengunjung museum (kecil tapi indah, pedoman pendirian museum, Direktorat permuseum, 1999/2000).

2.1.6 Klasifikasi Fasilitas

Fasilitas-fasilitas yang tersedia di area museum meliputi :

1. Ruang Pameran Tetap
2. Ruang Audiovisual
3. Lobby
4. Perpustakaan
5. Cafe
6. Toko Souvenir
7. Ruang Pengelola
8. Ruang penjualan tiket
9. Ruang Server
10. Ruang Perawatan Koleksi
11. Gudang Koleksi
12. Toilet
13. Ruang Keamanan
14. Pusat Informasi

2.1.7 Persyaratan Umum

1. Lokasi

a. Lokasi Yang Strategis

Lokasi yang dipilih hendaknya strategis tanpa mengutamakan kepentingan pengelola, tetapi mengutamakan kepentingan penggunaannya yaitu masyarakat, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, dan wisatawan.

b. Lokasi Yang Sehat

Lokasi yang sehat diartikan lokasi yang digunakan untuk berdirinya sebuah museum harus jauh dari daerah industri yang akan mempengaruhi kualitas udara wilayah sekitar museum.

2. Persyaratan Bangunan

3. Persyaratan Khusus Bangunan

a. Bangunan Utama

Mewadahi kegiatan penyajian objek koleksi pameran museum, area pengelola, dan fasilitas perpustakaan. Perlu diperhatikan bagi bangunan agar memiliki konstruksi yang baik dan keamanan bagi pengunjung dan pengelola

yang telah dipersiapkan. Utilitas pada bangunan juga perlu diperhatikan untuk menjaga objek koleksi pameran dari kerusakan.

b. Bangunan Khusus

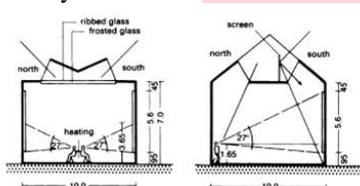
Bangunan harus terletak pada kondisi tempat yang kering, mempunyai pintu masuk khusus yang hanya bisa diakses oleh pihak staff museum, dan memiliki system keamanan dari segala bentuk kerusakan (kebakaran, pencurian, kerusakan alami).

c. Bangunan Administrasi

Bangunan harus terletak pada area terpisah dengan area publik, namun masih terjangkau dengan bangunan lainnya.

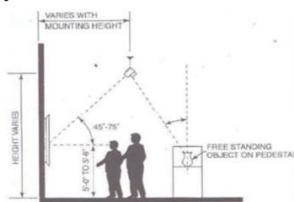
2.1.8 Persyaratan Teknis Museum

1. Pencahayaan Alami



Gambar 2.1 Pencahayaan Alami pada Museum
Sumber : Time Saver Standard

2. Pencahayaan Buatan



Gambar 2.2 Pencahayaan Buatan pada Museum
Sumber : Time Saver Standard

3. Ergonomi Tata Letak

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Termasuk standar pengamatan pengunjung dalam melihat benda pameran.

4. Sirkulasi

a. Sirkulasi dari ruang ke ruang (room to room)

Pengunjung mengunjungi ruang pameran secara berurutan dari ruang yang satu ke ruang pameran berikutnya.

b. Sirkulasi dari koridor ke ruang pameran (corridor to room)

Memungkinkan pengunjung mengitari jalan sirkulasi dan memilih untuk memasuki ruang pameran melalui ruang koridor, pengunjung dapat menuju ruang lain bila menghendaki suatu ruang pameran.

c. Sirkulasi dari ruang pusat ke ruang pameran (nave to room)

Pengunjung dapat melihat dengan langsung seluruh ruang pameran.

d. Sirkulasi terbuka (open)

Sirkulasi pengunjung menyatu dengan ruang pameran. Seluruh koleksi yang dipajang dapat

dilihat secara langsung oleh pengunjung, dan pengunjung dapat bergerak bebas dalam menikmati suasana ruang pameran.

e. Sirkulasi Linier

Dalam suatu ruang pameran terdapat sirkulasi utama yang membentuk linier dan menembus ruang pameran tersebut.

5. Organisasi Ruang

a. Sirkulasi Cluster

Merupakan ruang yang dikelompokkan berdasarkan hubungan antar visual suatu objek

b. Sirkulasi Linier

Urutan Linier dari ruang –ruang yang berulang.

6. Penghawaan

Museum yang baik sebaiknya tetap menerapkan penghawaan alami. Perwujudannya bias melalui perletakan jendela yang tinggi pada satu sisi dan rendah pada sisi lainnya (Cross Ventilation). Sedangkan untuk tujuan pemeliharaan objek benda pameran, sebaiknya menggunakan AC karena dapat mengatur temperature dan kelembaban yang diinginkan. Hal ini tentunya tergantung oleh bahan objek pameran tersebut, apakah peka terhadap kelembaban atau tidak (Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications, hal 34.)

7. Akustik

8. Keamanan

9. Fire Protection

10. Plumbing/Perpipaan

2.2 Tinjauan Bangunan Cagar Budaya

a. Peraturan terkait Bangunan Cagar Budaya

1. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Republik Indonesia. Sebagaimana dalam pasal penyelenggaraan bangunan cagar budaya, berbunyi :

Pasal 15

(1) Pemeliharaan sebagaimana dimaksud dalam pasal 14 ayat (2) huruf a dilakukan melalui upaya mempertahankan dan menjaga serta merawat agar kondisi bangunan gedung cagar budaya tetap lestari.

3. KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

3.1 Konsep Desain

Museum mengusung konsep digital modern museum dengan menampilkan objek pameran berupa media interaktif digital modern. Tema desain pada perancangan interior Museum kota Bandung adalah “Serumpun Bandung” yang diambil dari metafora kata rumpun bambu. Konsep tersebut terinspirasi dari karakteristik pohon bambu yang dapat bermanfaat dalam banyak hal, fleksibel, dan memiliki akar yang kuat. Karakteristik tersebut yang juga tercerminkan

pada masyarakat kota Bandung yang gotong – royong, kreatif dan memiliki ikatan persaudaraan yang kuat.

Konsep pengayaan modern minimalis dipilih sebagai langgam interior Museum kota Bandung. Pemilihan langgam tersebut didasarkan pada konsep display museum yang menggunakan media digital interaktif modern dan juga bentuk keselarasan dengan bangunan baru pada area museum yang juga menganut gaya arsitektur modern minimalis. Pengayaan akan diterapkan pada tiap elemen interior Museum kota Bandung termasuk konsep warna, pencahayaan, material dan aksesoris.

3.2 Tinjauan Pengayaan

Pengayaan modern mulai diaplikasikan pada bangunan arsitektur pada awal abad 19. Arsitek Ludwid Mies van der Rohe dan Le Corbusier adalah dua arsitek yang memberikan pengaruh terbesar dalam unsur kesederhanaan dalam dinamika arsitektur minimalis. Arsitek minimalis tidak hanya mempertimbangkan kualitas fisik bangunan, mereka juga melihat secara mendalam ke dalam dimensi spiritual yang tidak terlihat, dengan perhatian lebih terhadap detail, manusia, ruang, alam, dan bahan. Mereka menemukan bahwa sesuatu yang abstrak dan tidak terlihat seperti cahaya alami, langit, bumi, dan udara sebenarnya mempunyai kualitas.

Dalam desain arsitektur rumah minimalis modern, desain digunakan untuk menyampaikan pesan kesederhanaan. Bentuk-bentuk dasar geometris, tidak adanya hiasan, penggunaan bahan-bahan yang sederhana dan pengulangan struktur merupakan ciri khas minimalis. Pencahayaan yang alami membuat bangunan terlihat sederhana dan bersih. Arsitek minimalis mempunyai motto “listen to figure”, dengan mencari esensi kesederhanaan dengan menemukan kembali kualitas berharga dalam bahan sederhana dan umum.

a. Konsep Konten



Gambar 3.10 Storyline Museum kota Bandung
Sumber : Analisa Penulis

b. Konsep Display

Museum tergolong dalam jenis museum “White Box”. White Box diambil dari esai penting Brian O’Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* (1976). O’Doherty berpendapat bahwa dinding putih antiseptik galeri membantu untuk menentukan makna seni modern seperti halnya karya seni itu sendiri. Dia mencirikan “kubus putih” adalah

semacam ruang non-ruang, ultra, atau ruang ideal di mana matriks ruang-waktu di sekitarnya secara simbolis dibatalkan.

Dalam konsep penyajian display, museum menggunakan media digital interaktif dalam menyampaikan informasi konten museum. Pentingnya Interaksi Sosial di dalam museum telah menjadi sebuah trend yang terus berkembang di dunia. Dimana ‘interaktifitas’ telah ditempatkan sebagai bagian dari agenda utama. Media Digital interaktif, kini menempati opsi tertinggi sebagai alat di dalam menambah pengalaman interaktifitas sosial pengunjung di Museum yang paling efisien. Dikarenakan sifatnya yang menghibur, sekaligus mengedukasi pengunjung. Untuk itu museum menyajikan media pamer digital yang terdiri dari :

1. Augmented Reality

Augmented Reality (AR) adalah realitas tertambah yang elemen-elemennya di imajinasikan layaknya nyata oleh input sensori computer dengan bantuan media teknologi gadget. Memodifikasi realita dan meningkatkan persepsi suatu objek melalui sebuah simulasi sensori seperti: suara, video, grafik, maupun data GPS.

2. Smart Film Projection

Smart Film adalah teknologi yang mengubah permukaan apapun menjadi layar media proyeksi dengan kualitas gambar resolusi tinggi.

3. Projected Capacitive Touchscreen

Media Monitor LED Touchscreen berteknologi Projected Capacitive. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuan sensor sentuh 12 multitouch points, rentang daya tahan pada perubahan suhu ruang paling tinggi, anti bentur dan *vandalism*, *Waterproof* dan *Dustproof*.

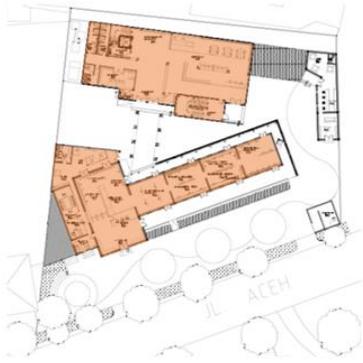
4. Laser Touch System Interface

Merupakan sistem Interaksi *Gesture-Base Interface* yang menggunakan teknologi *Laser Touch System*. Dimana pengunjung dapat berinteraksi dengan program materi *TV wall* di hadapannya, tanpa harus menyentuh layar. Cukup menggunakan gerakan tubuh di udara. Teknologi ini dapat membaca dengan akurat hingga ke detail gerakan yang paling kecil di kelasnya. Ditambah dengan kemampuan interaktifitas *multi-user*. Meningkatkan kemampuan edukatif-sekaligus menghibur materi program dinamis di dalamnya.

4. KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

4.1 Pemilihan Denah Khusus

Pada perancangan interior Museum kota Bandung, pemilihan denah khusus disesuaikan dengan kebutuhan luasan 800 m². Berdasarkan kebutuhan tersebut, denah khusus terbagi atas dua area bangunan yang dapat menjelaskan konsep dan suasana ruang Museum kota Bandung. Bangunan yang digunakan terdiri dari bagian Bangunan Cagar Budaya dan Bangunan Baru Lt. 3.



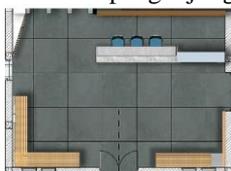
Gambar 4.1 Lokasi Denah Khusus
Sumber : Penulis, 2018

4.2 Konsep Tata Ruang

Pemilihan pengayaan dan gaya arsitektural bangunan berpengaruh terhadap suasana ruang yang ditampilkan pada area yang telah ditentukan. Suasana ruang didesain agar dapat mencerminkan karakter kota Bandung pada masa itu, baik pada saat pembangunan maupun pada saat masa setelah kemerdekaan. Pengunjung juga akan disajikan dengan fasilitas museum yang interaktif dan dapat meningkatkan peranan pengunjung terhadap objek museum yang disajikan. Dengan memanfaatkan interaksi antara objek pameran dan pengunjung, maka kebutuhan ruang gerak pengunjung menjadi bertambah, maka dari itu ruang gerak pada tiap objek koleksi diperhatikan dengan mempertimbangkan ruang gerak objek koleksi dan ruang gerak sirkulasi pengunjung.

4.2.1 Lobby

Area lobby terdiri dari area resepsionis dan ruang tunggu yang berada pada denah bangunan cagar budaya. Area resepsionis terdiri dari meja resepsionis yang berfungsi sebagai tempat pembelian tiket masuk museum dan juga pusat informasi bagi pengunjung. Area tersebut bersebelahan dengan area masuk museum yang terdiri dari Flap Barrier Gate yang mengharuskan pengunjung memasukkan tiket museum berupa kartu tiket yang mengharuskan alat tersebut melakukan pemindaian terhadap kartu masuk pengunjung agar dapat dilewati. Dan tata letak area resepsionis memudahkan pengunjung yang kesulitan



Gambar 4.4 Denah Lobby
Sumber : Penulis, 2018

4.2.2 Kantor

Area kantor terletak pada bagian barat bangunan cagar budaya Museum kota Bandung. Area tersebut dipilih dikarenakan dapat memudahkan aksesibilitas staff pengelola museum pada area pameran museum. Dalam area kantor terdapat ruang-ruang yang dapat menunjang aktivitas pengelola museum diantaranya ruang tamu, ruang kepala museum, ruang rapat, ruang staff, pantry, dan toilet. Area tersebut memiliki sifat privat, sehingga pengunjung dan orang yang tidak berkepentingan tidak diizinkan masuk. Maka dari itu akses masuk terhadap area kantor dilengkapi dengan pintu dengan fitur ID Card Pass.



Gambar 4.5 Denah Kantor
Sumber : Penulis, 2018

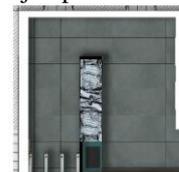
4.2.3 Area Pamer

Area Pamer terdiri dari 3 bagian, yaitu Bandung Menggeliat, Bandung Parijs van Java, Bandung Berbudaya. area tersebut terdapat pada dua area denah khusus pada bangunan cagar budaya dan bangunan baru Lt. 3. Area pameran Bandung menggeliat dan Parijs van Java terletak di bangunan cagar budaya sementara area pameran Bandung berbudaya terletak pada bangunan baru Lt. 3.

a. Bandung Menggeliat

Tata letak Bandung menggeliat terdapat pada bagian utama bangunan cagar budaya setelah area lobby. Area ini terdiri dari Wall Display dan maket lanskap kota Bandung. Objek pameran berupa perangkat elektronik digital modern yang terdiri dari Tv layar sentuh, proyeksi mapping digital dan video wall display. Konten display yang disajikan berupa Kelahiran kota Bandung, Timeline kota Bandung, dan Aktor pendiri kota Bandung.

Tata letak objek pameran berada pada bagian dinding bangunan yang ditambahkan dinding partisi sebagai konstruksi objek pameran. Konsep tata letak tersebut digunakan agar menambahkan ruang gerak pengunjung dikarenakan objek pameran yang bersifat interaktif dan memerlukan ruang gerak lebih bagi pengunjung untuk berjalan dan menerima informasi dari objek pameran.

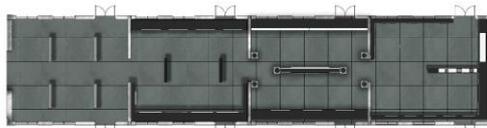


Gambar 4.6 Bandung Menggeliat
Sumber : Penulis, 2018

b. Bandung Parijs van Java

Tata letak area Bandung Parijs van Java terdapat pada bagian timur bangunan cagar budaya. Pada area ini terbagi atas 4 ruang, yang masing – masing memiliki konten display yang berbeda. Diantaranya, Dinamika perkembangan kota Bandung, Pembangunan kota Bandung, Bandung ibukota Residen, Pembangunan Infrastruktur perkantoran dan perumahan, Bandung gemeentee dan staads gemeente, dan sejarah pendidikan kota Bandung.

Seperti pada bagian sebelumnya, tata letak objek pameran terdapat pada bagian dinding bangunan dan bagian tengah ruang. Pada area ini juga terdapat fitur augmented reality yang memerlukan ruang gerak lebih bagi pengunjung untuk dapat menyerap informasi yang disajikan.



Gambar 4.7 Bandung Parijs van Java
Sumber : Penulis, 2018

c. Bandung Berbudaya

Tata letak area Bandung Berbudaya berada pada bagian akhir dari storyline maupun pada bagian bangunan museum. Area ini terletak pada bangunan baru lt. 3 dan akses untuk mencapai area ini dapat menggunakan lift yang tersedia maupun tangga utama. Pada area Bandung Berbudaya konten display yang ditampilkan terdiri dari, Wisata kota Bandung, Persib Bandung, Bandung Berolahraga, Pers di kota Bandung, Bandung kota Intelektual, Supranatural di kota Bandung, Kuliner kota Bandung dan Bandung berkesenian. Tiap area terdiri dari objek pameran berupa perangkat elektronik digital modern. Pada bagian Bandung Supranatural terdapat teknolgi 3d hologram proyeksi yang akan menampilkan “hantu” ikonik yang berasal dari lokasi yang terkenal Angker yang terdapat di kota Bandung.

Tata letak objek pameran terletak pada dinding bangunan dengan partisi dinding dengan memaksimalkan ruang gerak pengunjung pada tiap area.

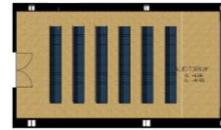


Gambar 4.8 Bandung Berbudaya
Sumber : Penulis, 2018

4.2.4 Auditorium

Tata letak Area auditorium berada pada bangunan baru lt. 3 berfungsi sebagai area pemutaran

video mengenai kota Bandung dari masa ke masa, tokoh – tokoh sejarah, pariwisata kota Bandung, dan ragam kuliner yang dirangkum dalam format video infografik agar pengunjung museum dapat menyerap informasi yang disajikan dengan jelas.



Gambar 4.9 Auditorium
Sumber : Penulis, 2018

Perspektif Ruang



AREA LOBBY
LOKASI : BANGUNAN CAGAR BUDAYA



AREA PAMER SEJARAH PENDIDIKAN DI KOTA BANDUNG
LOKASI : BANGUNAN CAGAR BUDAYA



AREA PAMER BANDUNG era JEPANG
LOKASI : BANGUNAN BARU LT2



AREA PAMER BANDUNG BERKESENIAN
LOKASI : BANGUNAN BARU LT.3

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan dan Saran

Perancangan interior Museum kota Bandung bertujuan untuk mengajak masyarakat untuk dapat menghargai sejarah perkembangan suatu kota, khususnya kota Bandung. Bandung sebagai ibukota Jawa Barat memiliki peranan penting dalam memberikan pandangan positif bagi seluruh wilayah Jawa Barat dan kota – kota kecil lainnya. Bandung sebagai primadona, bahkan semenjak bangsa Kolonial Eropa masih singgah di bumi pasundan ini. Bandung dikenal sebagai kota Sejarah, kota Pariwisata, kota Pendidikan, dan bahkan sebagai kota “Kembang” memiliki latar belakang sejarah yang unik. Sayangnya fasilitas informasi tentang sejarah tersebut belum tersedia. Maka dari itu Museum kota Bandung melayani kebutuhan publik dengan cara melakukan usaha pengoleksian, konservasi, riset, komunikasi, dan memamerkan benda dan informasi sejarah kepada masyarakat.

Pengaplikasian media digital modern sebagai media informasi objek pameran dipilih agar dapat mengajak pengunjung berinteraksi dan sebagai media tambahan agar kegiatan pengunjung tidak hanya melihat dan membaca informasi yang disajikan, namun berinteraksi dan bahkan menjadi bagian dari objek pameran museum itu sendiri. Pengaplikasian alur cerita pada ruang museum memudahkan pengunjung untuk menyerap informasi sesuai dengan tahun perkembangan kota Bandung. Dengan mengajak pengunjung berinteraksi dengan media objek pameran, diharapkan dapat meningkatkan minat pengunjung untuk dapat mengunjungi museum dengan informatif, edukatif dan rekreatif.

5.2 Saran

Dalam proyek tugas akhir Perancangan Interior Museum kota Bandung diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembacaan dalam meningkatkan minat untuk memahami sejarah kota Bandung dan juga dalam merancang interior museum yang edukatif, rekreatif dan mampu memberikan perubahan ke arah yang lebih baik. Penulis menyadari karya yang dibuat masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis menerima kritik dan saran yang dapat membangun pada semua pihak, yang pada akhirnya dapat berguna bagi proyek tugas akhir selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrianto, O. 2007. Laporan Hasil penelitian Arkeologi Bangunan Pertahanan Masa Kolonial di Kabupaten Sumedang. Bandung : Balai Arkeologi Bandung (Tidak diterbitkan).
- Affandie, R.M.A., 1969. Bandung Baheula 1-2. Bandung : Guna Utama
- Bemmelen, R.W.V. 1949. The geology of Indonesia, The Hague : Martinus Nijhoff.
- Daldjoeni, N. 1988. Geografi Kota dan Desa. Bandung : Alumni.
- Daldjoeni, N. 1988. Geografi Kesejarahan 1-2. Bandung : Alumni.
- Daljoeni, N. 1991. Dasar-dasar Geografi Politik. Bandung : Alumni.
- Darsoprajitno, S. 2004. “Mengenang KAA, Merestorasi Bangunan Lama”. Pikiran Rakyat (06-01-2004).
- Hardjasaputra, A.S. 2000. Bandung dalam : Lubis, N.H., dkk. (2000) Sejarah Kota-kota lama di Jawa Barat. Bandung : Alqaprint.
- Koesman, H. Aboeng. 2002, “IPTN : Harapan dan Tantangan” dalam <http://www.indonesian-aerospace.com/book/d02.htm> [diakses tanggal : 28-03-2010].
- Kunto, Haryoto. 1984. Wajah Bandung Tempo Doeloe. Bandung : Granesia
- Kunto, Haryoto. 1986. Semerbak Bunga di Bandung Raya. Bandung : Granesia
- The Glasgow Herald. Mar 11, 1942 “Dutch Still Fighting in Java, Dr. Van Mook on Lesson for Australia” dalam <http://news.google.com/newspapers> [diakses tanggal : 06-04-2010].
- Rosidi, A. ed. 2000. Ensiklopedi Sunda . Jakarta : Pustaka Jaya
- Sumaatmadja, N. 1988. Studi Geografi, Suatu pendekatan dan Analisa Keruangan.. Bandung : Alumni.
- Mohamad, Gunawan (ed). 2000. *Indonesian Heritage, Architecture* . Singapore: Archipelago Press
- D.K. Ching, Francis. 2002. *Architecture, space and order* , New york: Maxmillan Publishing company
- Neuffert, Ernst. 2002. *Data Arsitek : Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Neuffert, Ernst. 2005. *Data Arsitek : Jilid 2*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Augustin, Sally. 2009. *Place Advantage : Applied Psychology for Interior Architecture* . Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- De Chiara, Joseph dan Callender, John. 1990. *Time Saver Standards for Buildings Type : Third Edition*. Singapura : Mc Grawhill Int.