

## RE-DESAIN MUSEUM GEOLOGI BANDUNG

Sahril Pirmansah<sup>1</sup>, Djoko Murdowo<sup>2</sup>, Mahendra Nur Hadiansyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>123</sup>Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
syhriilfrmnsyh@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, djoko@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
3mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak** : Museum merupakan sumber pembelajaran kedua selain sekolah. Keunggulan dari museum adalah pengunjung dapat melihat secara langsung bukti-bukti dari pembelajaran tersebut sehingga penerimaan informasi menjadi lebih maksimal. Namun, saat ini banyak museum di Indonesia yang penyampaian informasinya tidak maksimal. Fenomena ini terjadi akibat kondisi museum yang tidak bisa beradaptasi dengan zaman yang sudah modern ini, padahal penyampaian informasi sudah didominasi oleh teknologi. Selain itu, dampak dari penyampaian informasi yang kurang maksimal juga berasal dari elemen interior yang kaku karena museum merupakan cagar budaya kelas A yang perubahannya harus sekecil mungkin. Perancangan ini merupakan re-design Museum Geologi Bandung yang bertujuan untuk menciptakan sarana penyampaian informasi mengenai geologi dengan perancangan ruang yang sesuai dengan masa kini yaitu dengan menggunakan penyampaian informasi berbasis teknologi guna untuk memaksimalkan informasi yang ingin disampaikan museum. Metode pengumpulan data yang dilakukan antara lain wawancara, observasi, kuesioner, studi lapangan, dokumentasi, dan studi literatur. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan konsep perancangan museum geologi maupun museum lain dapat terwujud dengan penerapan elemen interior dan penyampaian informasi yang lebih baik. Sehingga, sarana edukasi dan hiburan yang maksimal dapat berguna untuk seluruh masyarakat, khususnya pelaku pendidikan dan pelajar. Hasil dari penelitian ini adalah Re-design Museum Geologi Bandung yang menerapkan pendekatan teknologi yang interaktif.

**Kata kunci:** museum, interior, geologi, teknologi.

**Abstract** : Museums are a second source of learning apart from schools. The advantage of the museum is that visitors can see firsthand the evidence of the learning so that the reception of information becomes more leverage. However, currently many museums in Indonesia are not delivering information optimally. This phenomenon occurs due to the condition of the museum that cannot adapt to this modern era, even though the delivery of information has been dominated by technology. In addition, the impact of the delivery of information that is less than optimal also comes from the rigid interior elements because the museum is a class A

*cultural heritage whose changes must be as small as possible. This design is a re-design of the Bandung Geological Museum which aims to create a means of delivering information about geology with a space design that is in accordance with the present, namely by using technology-based information delivery in order to maximize the information that the museum wants to convey. Data collection methods used include interviews, observations, questionnaires, field studies, documentation, and literature studies. With this research, it is hoped that the design concept of geological museums and other museums can be realized by applying interior elements and delivering better information. Thus, maximum educational and entertainment facilities can be useful for the entire community, especially education actors and students. The result of this research is the redesign of the Bandung Geology Museum which applies an interactive technology approach.*

**Keywords:** museum, interior, geology, technology

## PENDAHULUAN

Museum Geologi adalah museum yang berisikan koleksi bebatuan hasil dari penggalian jenis museum khusus karena hanya berisikan kumpulan bukti material hasil manusia dan lingkungannya dari satu cabang ilmu, yaitu geologi. Di Indonesia, hanya ada beberapa museum yang memiliki koleksi bebatuan dan fosil. Salah satunya adalah Museum Geologi Bandung. Sesuai namanya museum ini terletak di Jl. Diponegoro No.57, Kota Bandung, Jawa Barat.

Dilihat dari tingkatan koleksi, Museum Geologi Bandung masuk ke dalam kategori museum nasional, karena hasil koleksinya yang tidak dari salah satu daerah saja, namun berasal dari hampir seluruh wilayah Indonesia. Sedangkan berdasarkan koleksi, museum ini merupakan museum khusus karena museum ini hanya menyajikan koleksi dari satu cabang ilmu saja yaitu ilmu geologi. Selain itu pada klasifikasi penyelenggara, Museum Geologi Bandung merupakan museum pemerintah. Kelebihan dari museum yang diselenggarakan oleh pemerintah adalah koleksi-koleksinya terjamin akan perawatannya, namun kelemahan dari museum yang didirikan pemerintah yaitu museum ini disimpan didalam gedung konvensional yang telah dijadikan cagar budaya.

Kelemahan itu juga berdampak pada perkembangan museum yang lebih lamban untuk berkembang terutama di area ruang pameran. Di dalam ruang pameran ada beberapa aspek seperti salah satu elemen interiornya yaitu dinding yang masih menggunakan jendela yang dapat mengurangi keamanan koleksi. Begitupun konsep visual ruang pameran museum yang masih terlihat seperti gedung konvensional pada umumnya dan tidak memberikan suasana yang berhubungan dengan koleksi itu sendiri, yang mencakup aspek material, penataan koleksi, display, dan elemen-elemen ruang, dimana menciptakan suasana yang berhubungan dan mewakili koleksi dapat memaksimalkan penyampaian informasi pada pengunjung. Selain itu aspek utama untuk memaksimalkan penyampaian informasi pada pengunjung ialah dengan menggunakan penyampaian informasi, di zaman modern ini penyampaian informasi berbasis teknologi menjadi hal yang biasa, namun berbeda dengan museum ini yang masih menggunakan sistem penyampaian informasi yang kaku. Museum Geologi sendiri sudah menyediakan fasilitas interaktif berbasis teknologi, namun jumlahnya tidak sebanding dengan jumlah pengunjung yang mencapai 1.000 – 2.000 pengunjung. Sehingga perlu peningkatan dan memperbanyak fasilitas berbasis teknologi yang interaktif juga lebih bervariasi.

Seperti beberapa museum di dunia diantaranya Zigong Dinosaurs dan Fernbank Museum yang sudah menggunakan penyampaian informasi berbasis teknologi yang interaktif dan lebih inovatif dan juga mampu untuk menciptakan suasana ruang yang berhubungan dengan koleksi. Sehingga penyampaian informasi pada pengunjung menjadi lebih maksimal.

Selain permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, penulis juga telah melakukan wawancara kepada beberapa masyarakat yang telah mengunjungi Museum Geologi Bandung dimana sebagian besar dari mereka merasa bosan saat didalam museum yang disebabkan oleh aspek interiornya

dan juga cara museum menyampaikan informasi pada pengunjung. Sehingga museum memerlukan desain ulang untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang ada di Museum Geologi Bandung.

Tujuan dari rancangan ulang Museum Geologi Bandung ini adalah agar museum dapat menciptakan suasana yang berhubungan dengan geologi seperti pertambangan yang mewakili koleksi yang berfungsi untuk memaksimalkan penyampaian informasi koleksi dengan pengunjung yang juga dibantu oleh media-media penyampaian informasi berbasis teknologi yang lebih modern dan juga bervariasi. Namun juga memenuhi standarisasi yang mengacu pada studi banding dan aturan yang telah ditetapkan pemerintah dengan mendesain ulang museum tanpa merusak gedung cagar budaya itu sendiri.

## **METODE PENELITIAN**

Bagian ini menjelaskan pendekatan penelitian yang dilakukan, fokus penelitian, profil responden/ kasus studi, ukuran dan penentuan sampel, cara pengumpulan data dan cara analisis data. Metode penelitian harus memuat cukup detail untuk memungkinkan pembaca mengevaluasi kesesuaian metode serta keandalan dan validitas temuan Anda. Selain itu, informasi tersebut harus memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian Anda (American Psychological Association, 2001: 17).

Metode yang dilakukan pada perancangan Museum Geologi Bandung adalah sebagai berikut:

- a. Observasi

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data dengan selengkap-lengkapnyanya yang dilakukan dengan observasi melalui

media daring dan langsung ke lapangan mencakup, fasilitas, koleksi, sirkulasi, pencahayaan dan penghawaan.

b. Kuisisioner

Kuisisioner adalah suatu instrumen krusial dalam pengumpulan data penelitian yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang logis dengan tujuan mendapatkan respon sehingga mendapatkan data dapat diolah dengan mudah untuk membantu penelitian. Seperti kuisisioner yang telah dilakukan penulis pada pertengahan 2022, pengisi kuisisioner ini didominasi oleh pengisi yang berusia 23-35thn dengan jumlah persentase sebanyak 45,9%. Pengisi juga didominasi oleh pengisi yang berprofesi sebagai mahasiswa sebanyak 40% yang dimana kebanyakan berasal dari Bandung itu sendiri sebanyak 59,5%. Lalu persentase terbanyak yaitu 83,5% pengisi pernah mengunjungi museum sebelumnya. 60% dari 85 jawaban menjawab bahwa mereka menyukai museum. Dan 80% dari pengisi kuisisioner pernah mengunjungi Museum Geologi Bandung. Dan 41,2% dari pengisi kuisisioner berpendapat bahwa mereka merasa kurang puas atas fasilitas yang telah disediakan Museum Geologi Bandung. 37,6% pengisi kuisisioner juga berpendapat bahwa mereka tidak merasakan suasana yang mewakili koleksi didalam Museum Geologi Bandung meski 32,11% lainnya berpendapat bahwa mereka mungkin merasakan suasana yang mewakili koleksi didalam Museum Geologi Bandung. Untuk aspek visual 32,9% berpendapat bahwa mereka kurang puas atas visual interior yang diberikan Museum Geologi Bandung. Dan untuk aspek dan pendisplayan Museum Geologi Bandung, 37,6% dari 85 jawaban mengatakan bahwa mereka kurang puas atas aspek pendisplayan Museum Geologi Bandung. Lalu 36,5% berpendapat bahwa mereka kurang puas atas informasi yang telah diberikan Museum Geologi Bandung. Dan jika mereka diberi kesempatan untuk mengubah salah satu aspek museum 34,1% dari 85

pengisi kuisisioner mereka akan mengubah cara pendisplayan Museum Geologi Bandung.

c. Wawancara

Menurut dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara penyampaian sejumlah pertanyaan dari pewawancara kepada narasumber. Seperti yang dilakukan penulis melakukan wawancara pada pertengahan tahun 2022 dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada beberapa masyarakat yang pernah mengunjungi museum geologi Bandung. Dengan hasil bahwa sebagian besar dari mereka mendapatkan kesan bahwa mereka sedang berada di dalam sebuah gedung tua yang memberi kesan kaku. Dan sebagian besar dari mereka kurang menerima informasi secara maksimal. Dan 60% dari mereka merasakan kekurangan pada aspek interior museum adalah pada kesannya yang terlalu kaku dan monoton sedangkan kelebihanannya adalah memberi kesan mewah yang di mana tidak ada hubungannya dengan museum geologi. Dan sebagian dari mereka memiliki masukan untuk museum di mana untuk memperbanyak fasilitas interaktif, inovatif, dan lebih bervariasi.

d. Studi lapangan

Studi banding dilakukan pada museum yang berada diluar negeri secara daring. Sehingga mendapatkan kekurangan dan kelebihan yang dapat dijadikan patokan yang akan diterapkan pada perancangan Museum Geologi Bandung. Pengamatan dilakukan pada objek studi banding berikut dan pengamatan meliputi: identifikasi aktifitas, fasilitas, kondisi elemen interior, dan koleksi.

1. 767 Clifton Rd, Atlanta, GA 30307, Amerika Serikat : elemen interior, pencahayan, sirkulasi, cara koleksi berinteraksi dengan pengunjung, dan penghawaan
2. 自贡市大安区 | Da'an, Zigong, Tiongkok : alat pendukung, pencahayaan, furnitur, dan penghawan.
3. Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung : fasilitas, dan organisasi ruang.

e. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan dengan mencari data dan referensi selengkap-lengkapnya mengenai museum seperti standarisasi museum, syarat-syarat perubahan bangunan konvensional, ilmu geologi, dan cara penyampaian informasi koleksi pada pengunjung, yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan melalui media daring maupun lapangan. Referensi didapatkan dari jurnal, artikel, buku, makalah penelitian dan situs-situs daring lainnya yang berkaitan dengan perancangan museum.

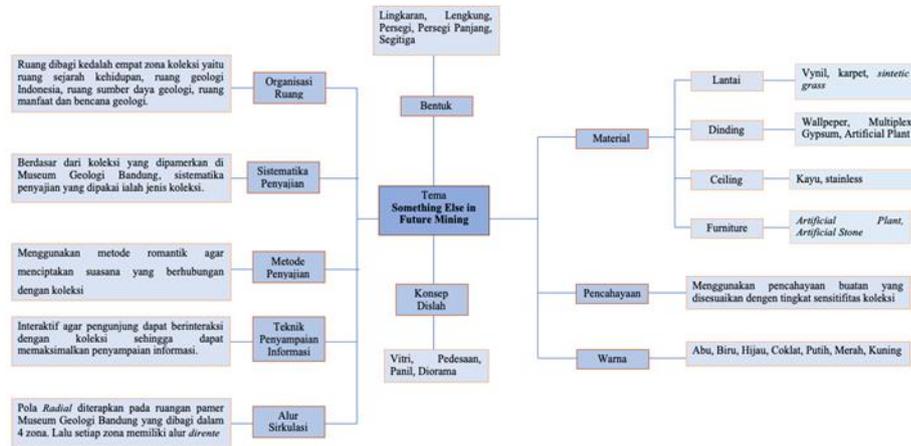
## HASIL DAN DISKUSI

### Tema dan konsep perancangan

a. Tema perancangan

Tema perancangan yang akan diterapkan pada Museum Geologi Bandung adalah "Something Else In Geological Mining" yang berarti sesuatu yang lain di penambangan geologi. Mining diambil karena mining berfungsi untuk mencari sesuatu yang ada didalam tanah, yang dimana koleksi-koleksi yang dipamerkan pada museum ini berasal dari dalam tanah. Sedangkan something else diambil karena hasil yang dicari didalam tanah tidak hanya satu jenis koleksi saja, namun ada juga penemuan lainnya seperti puing dan fosil. Yang dimana penerapan tema ini juga

berfungsi untuk mengajak para pengunjung mencari sesuatu yang lain sehingga pameran lebih interaktif.



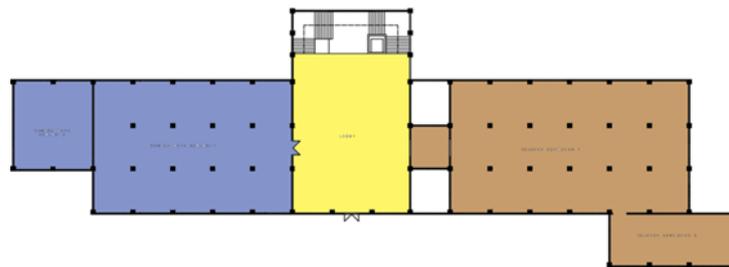
Gambar 1 Mindmap tema perancangan sumber: dokumentasi penulis

b. Konsep perancangan

Konsep Organisasi Ruang dan Layout

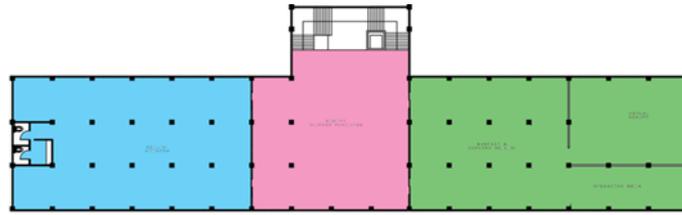
1. Organisasi Ruang

Dan berikut merupakan blocking dari perancangan Museum Geologi Bandung



Gambar 2 Organisasi ruang lantai 1 sumber: dokumentasi penulis

Gambar 2 merupakan blocking pembagian dari proyek perancangan Museum Geologi Bandung lantai satu.

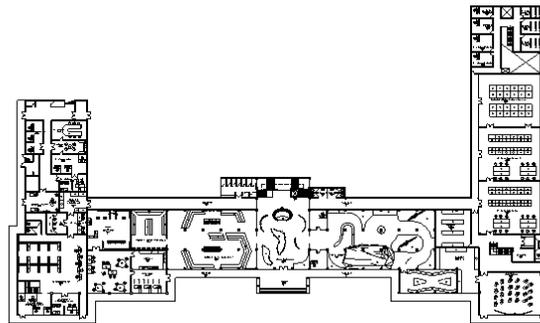


Gambar 3 Organisasi ruang lantai 2  
sumber: dokumentasi penulis

Gambar 3 merupakan blocking pembagian dari proyek perancangan Museum Geologi Bandung lantai dua.

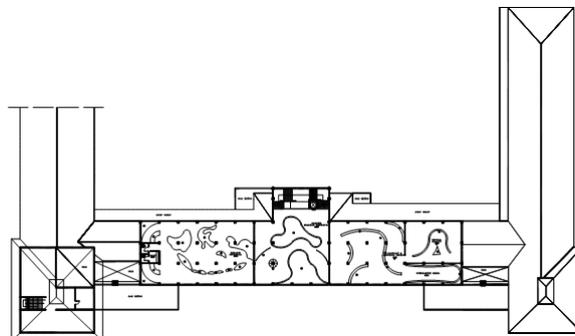
## 2. Layout General

Berikut merupakan layout general dari perancangan Museum Geologi Bandung



Gambar 4 Layout general lantai 1  
sumber: dokumentasi penulis

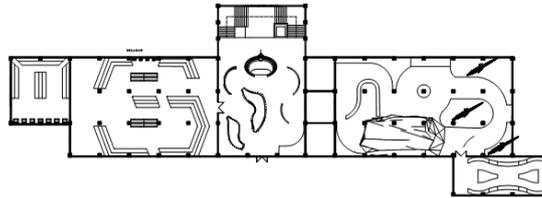
Gambar 5 merupakan layout general dari proyek perancangan Museum Geologi Bandung lantai dua.



Gambar 5 Layout general lantai 1  
sumber: dokumentasi penulis

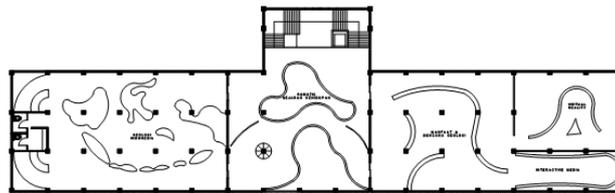
Khusus

Berikut merupakan layout khusus perancangan Museum Geologi Bandung



Gambar 6 Layout khusus lantai 1  
sumber: dokumentasi penulis

Gambar 6 merupakan layout khusus dari proyek perancangan Museum Geologi Bandung lantai satu.



Gambar 7 Layout khusus lantai 2  
sumber: dokumentasi penulis

Gambar 7 merupakan layout dari proyek perancangan Museum Geologi Bandung lantai dua.

3. Penyebaran Informasi

Tabel 1 Penyebaran informasi

| Objek Penyampaian      | Pengaplikasian  | Letak   |
|------------------------|---|---|
| Monitor Touchscreen    | Di aplikasikan pada display koleksi.  | Mendominasi Geologi Indonesia Dan Sumber Daya Geologi |
| Audio Visual           | Di aplikasikan di samping display koleksi terutama fosil tidak utuh                           | Sejarah Kehidupan Dan Manfaat & Bencana Geologi       |
| Augmented Reality      | Di aplikasikan pada display koleksi terutama fosil tidak utuh                                 | Sejarah Kehidupan                                     |
| Robotic                | Di aplikasikan di area kosong area pameran yang akan menuju ke area pameran sejarah kehidupan | Sejarah Kehidupan                                     |
| Virtual Reality        | Di aplikasikan di area kosong area pameran  | Manfaat & Bencana Geologi                             |
| Artificial Intelligent | Di aplikasikan pada display koleksi.  | Geologi Indonesia                                     |
| Interactive Media      | Di aplikasikan di area kosong area pameran  | Manfaat & Bencana Geologi                             |

sumber: dokumentasi penulis

## c. Konsep standarisasi

## 1. Konsep Keamanan

Konsep keamanan pada Museum Geologi Bandung mengacu pada standarisasi sistem keamanan benda koleksi (Soekono, 1996) yaitu :

Tabel 2 Konsep keamanan

| Jenis                      | Pengaplikasian   |
|----------------------------|--|
| Sprinkler                  | Disetiap ceiling dengan jarak 450cm dari masing-masing sprinkler                       |
| Smoke Detector             | Di setiap ceiling dengan jarak 450cm dari masing-masing smoke detector                 |
| CCTV                       | Disetiap sudut ruangan   |
| APAR                       | Berada di area tersembunyi disetiap ruangan, agar tidak mengganggu visualisasi ruangan |
| Fire Extinguisher Portable | Berada di area tersembunyi disetiap ruangan, agar tidak mengganggu visualisasi ruangan |

sumber: dokumentasi penulis

## 2. Konsep penghawaan

Konsep penghawaan yang digunakan hampir seluruhnya menggunakan penghawaan buatan hal ini juga dirasa lebih efektif karena penghawaan buatan dapat di kontrol sehingga dapat menyesuaikan dengan jenis koleksi. Selain penghawaan buatan dengan sistem Air Conditioner ini juga telah digunakan sebelumnya, sehingga tidak perlu merusak gedung Museum Geologi Bandung ini yang dimana gedung ini merupakan cagar budaya yang tidak boleh dirusak dan dipertahankan keaslian bentuknya semaksimal mungkin. Penghawaan buatan yang dipakai diantaranya:



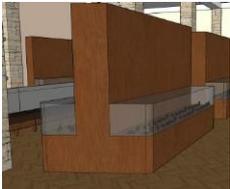
Gambar 8 AC *suspended* dan AC *cassete*  
sumber: dokumentasi penulis

## 3. Konsep visual

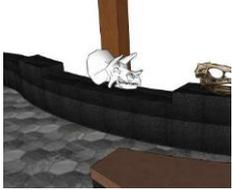
Konsep visual yang diterapkan pada perancangan Museum Geologi Bandung ini menggunakan elemen-elemen interior yang dapat menciptakan suasana yang mencerminkan tema yang diusung yaitu "Something Else In Geological Mining". Penggunaan material secara keseluruhan didominasi oleh penggunaan material non-permanen. Hal ini mengacu pada gedung museum yang merupakan cagar budaya kelas A yang dimana perubahannya harus dilakukan sesedikit mungkin dan mempertahankan bentuk asal semaksimal mungkin. Sedangkan penggunaan warna menggunakan warna-warna yang mencerminkan alam, seperti coklat, hijau dan biru. Berikut merupakan penjabaran dari aspek lainnya mengenai konsep yang diterapkan pada re-design Museum Geologi Bandung.

## A.Konsep bentuk display

Tabel 3 Konsep bentuk display

| Display   | Area                | Koleksi                           | Jenis    |
|---|---------------------|-----------------------------------|----------|
| <br>Vitrine Dinding  | Sejarah Kehidupan   | Zaman Prakambrium Dan Paleozoikum | Bebatuan |
|   |                     | Zaman Mesozoikum                  | Bebatuan |
|   | Geologi Indonesia   | Mineral                           | Bebatuan |
|   |                     | Morfologi                         | Bebatuan |
|   |                     | Gunung Api                        | Bebatuan |
|   | Sumber Daya Geologi | Struktur Geologi Indonesia        | Bebatuan |
|   |                     | Pengenalan Sumber Daya Logam      | Bebatuan |
|   |                     | Mineral Logam                     | Bebatuan |
|   |                     | Batu Mulia                        | Bebatuan |
|   |                     | Minyak Dan Gas Bumi               | Bebatuan |
| Batu Bara   |                     | Bebatuan                          |          |
| Panas Bumi  |                     | Bebatuan                          |          |
| Sumber Daya Air   | Bebatuan            |                                   |          |
| <br>Vitrine Tengah | Sejarah Kehidupan   | Manusia Purba                     | Fosil    |
|   |                     | Zaman Kenozoikum Tersier          | Fosil    |
|   | Sejarah Kehidupan   | Mamalia Purba                     | Fosil    |
|   |                     | Zaman Kenozoikum Kuartar          | Bebatuan |
| <br>Diorama        | Sejarah Kehidupan   | T-Rex                             | Fosil    |

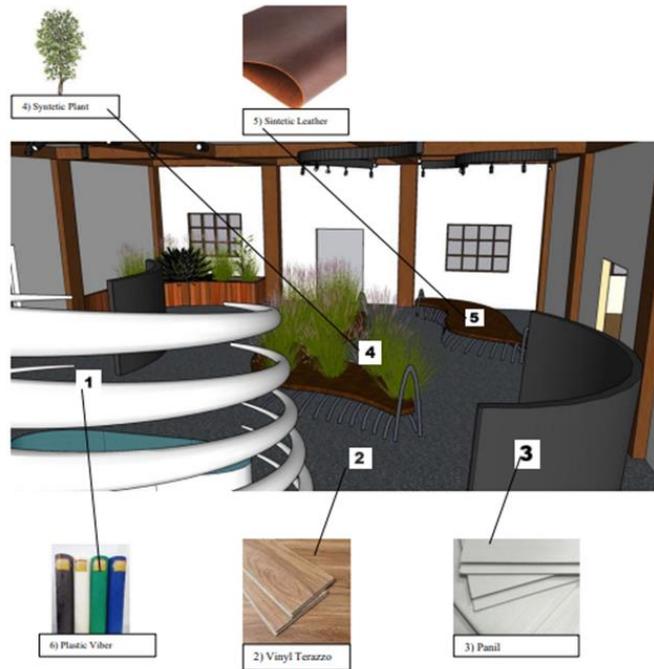
| Display | Area              | Koleksi                   | Jenis    |
|---------|-------------------|---------------------------|----------|
|         | Geologi Indonesia | Asal Mula Terjadinya Bumi | Bebatuan |
|         |                   | Tektonik Dan Batuan       | Bebatuan |
|         |                   | Kars                      | Bebatuan |
|         |                   | Paleografi                | Bebatuan |

|   |                           |                              |          |
|---|---------------------------|------------------------------|----------|
|  <p>Pedestal</p> |                           | Kekayaan Sumber Daya Geologi | Bebatuan |
|   | Manfaat & Bencana Geologi | Prasejarah                   | Puing    |
|   | Manfaat & Bencana Geologi | Sejarah                      | Puing    |
|   |                           | Modern                       | Puing    |
|   |                           | Bencana Gempa Bumi           | Puing    |
|   |                           | Bencana Gunung Api           | Puing    |
|   |                           | Bencana Tanah Longsor        | Puing    |
|   |                           | Bencana Tsunami              | Puing    |

sumber: dokumentasi penulis

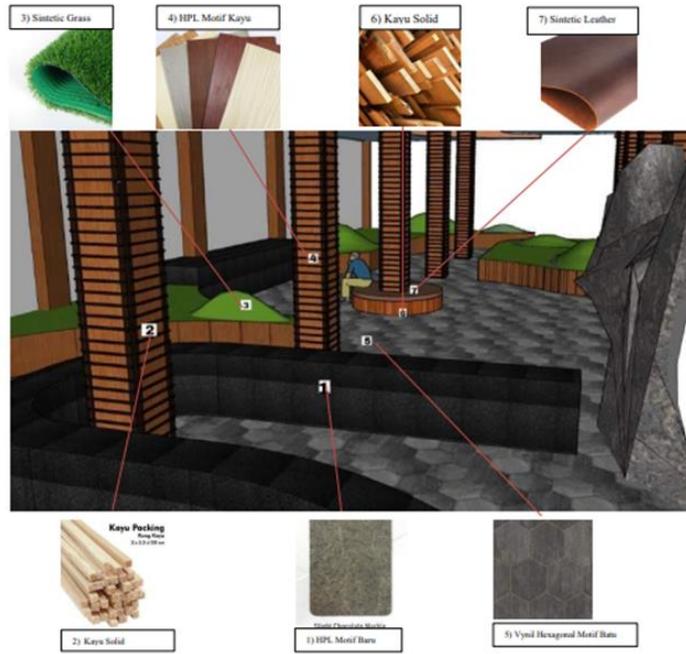
4. Konsep material

A. Lobby



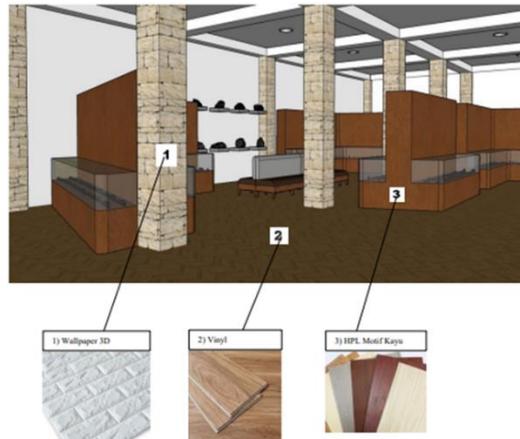
Gambar 9 Konsep material lobby  
sumber: dokumentasi penulis

B. Sejarah kehidupan



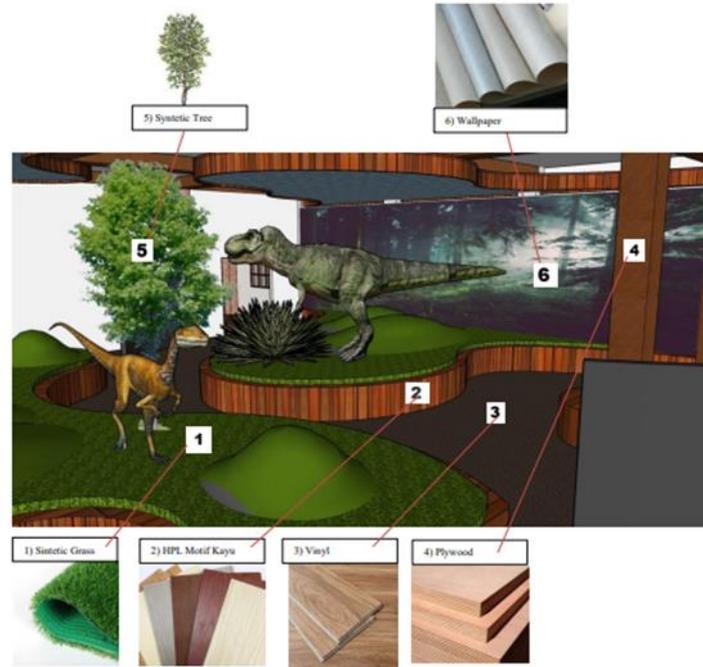
Gambar 10 Konsep material sejarah kehidupan  
sumber: dokumentasi penulis

C. Sumber daya geologi



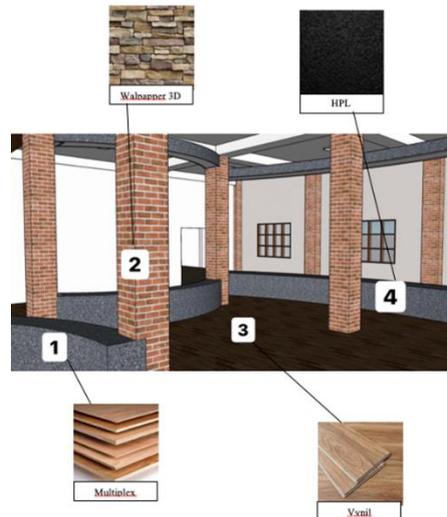
Gambar 11 Konsep material sumber daya geologi  
sumber: dokumentasi penulis

### D. Robotic Sejarah Kehidupan



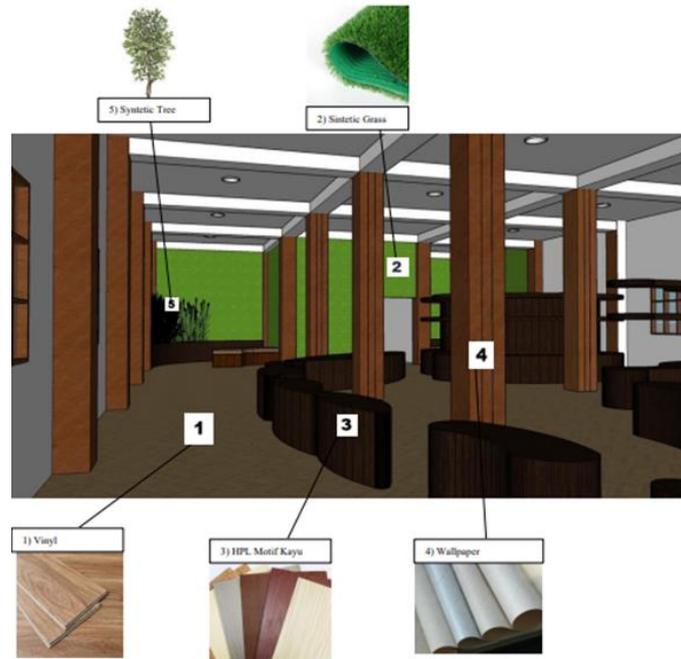
Gambar 12 Konsep material robotic sejarah kehidupan  
sumber: dokumentasi penulis

### E. Manfaat dan bencana geologi



Gambar 13 Konsep material manfaat & bencana geologi  
sumber: dokumentasi penulis

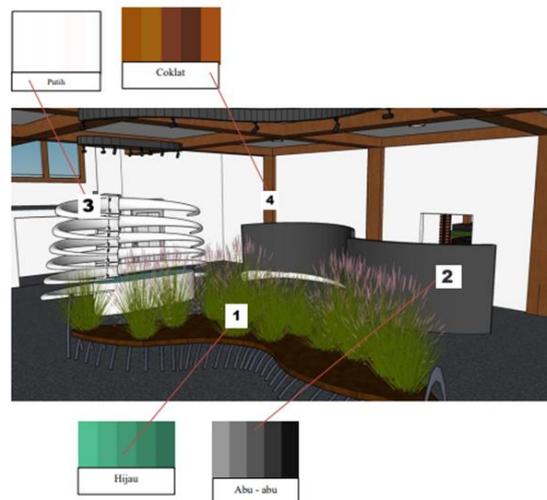
F. Geologi Indonesia



Gambar 14 Konsep material geologi Indonesia  
sumber: dokumentasi penulis

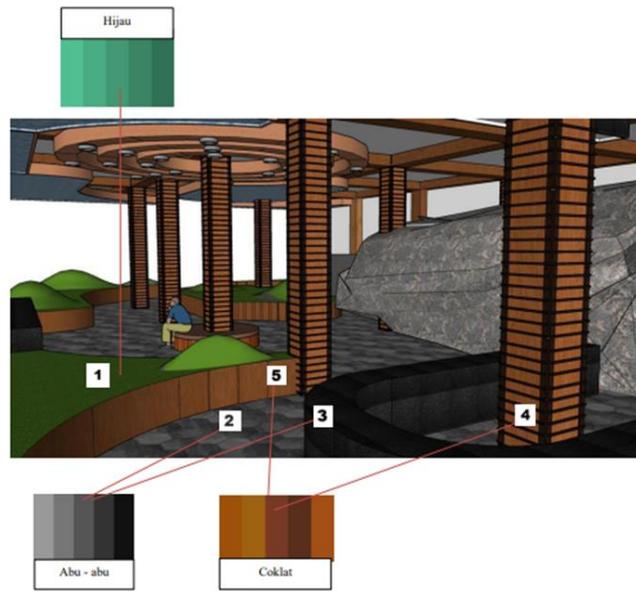
5.Konsep warna

A. Lobby



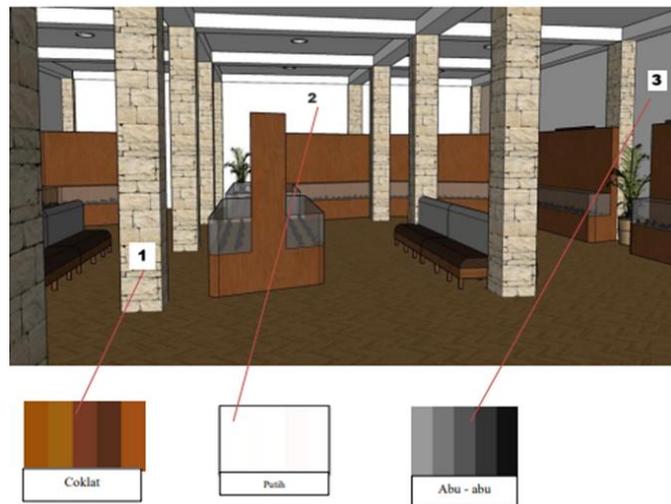
Gambar 15 Konsep warna lobby  
sumber: dokumentasi penulis

B. Sejarah kehidupan



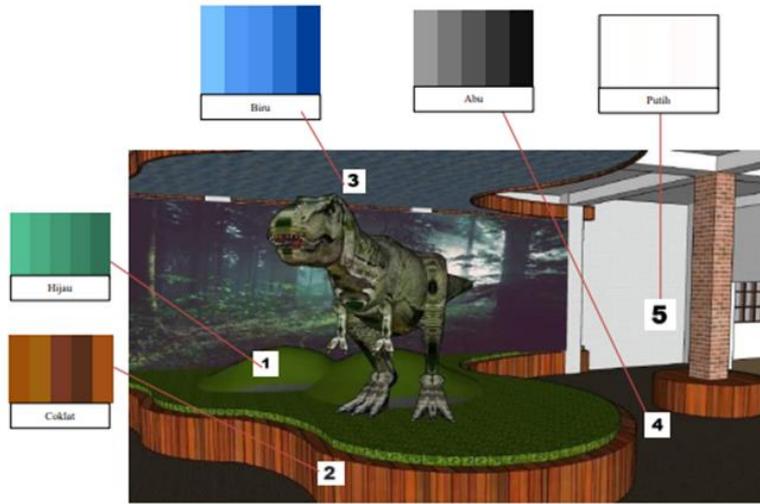
Gambar 16 Konsep warna sejarah kehidupan  
sumber: dokumentasi penulis

C. Sumber daya geologi



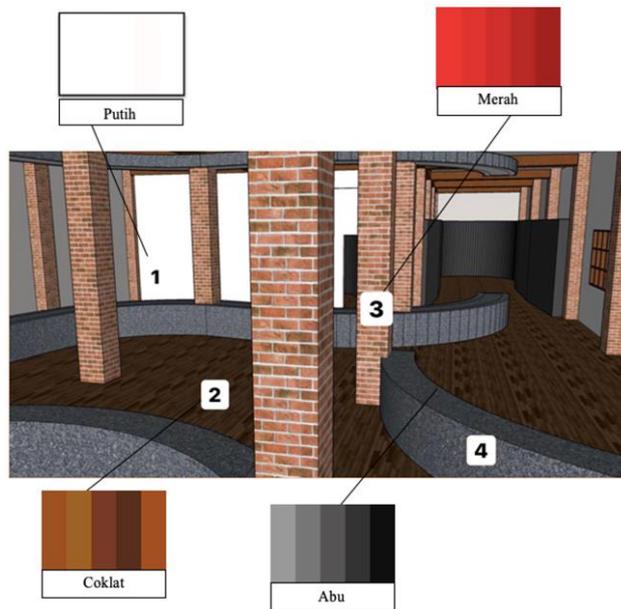
Gambar 17 Konsep warna sumber daya geologi  
sumber: dokumentasi penulis

D. Robotic sejarah kehidupan



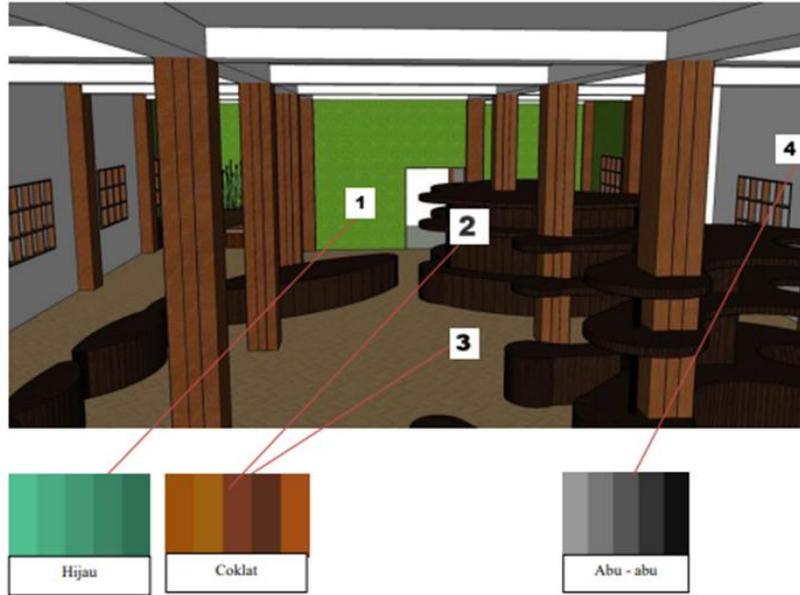
Gambar 18 Konsep warna robotic sejarah kehidupan  
sumber: dokumentasi penulis

E. Manfaat dan bencana geologi



Gambar 19 Konsep warna manfaat & bencana geologi  
sumber: dokumentasi penulis

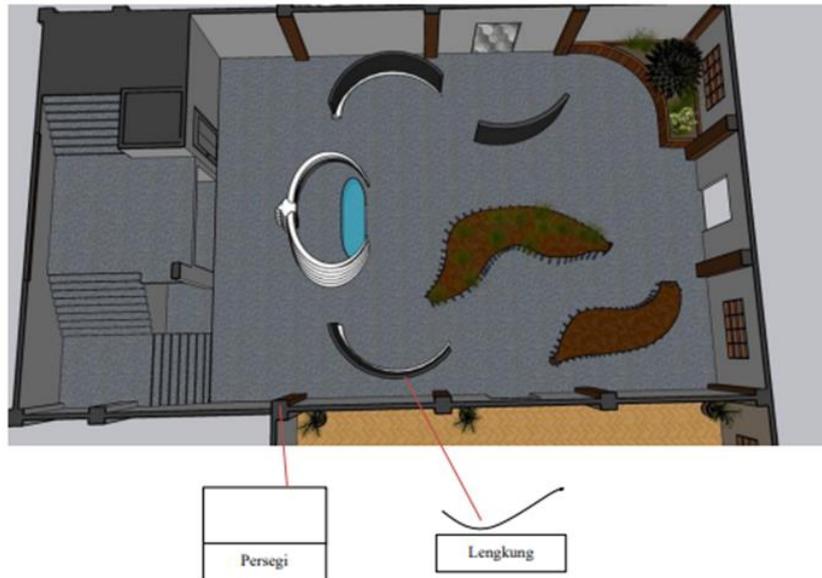
### F. Geologi Indonesia



Gambar 20 Konsep warna geologi Indonesia  
sumber: dokumentasi penulis

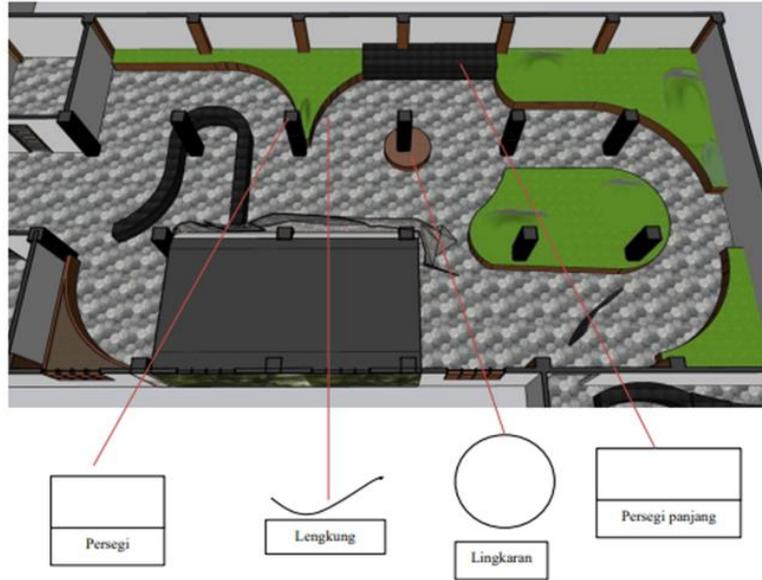
### 6. Konsep bentuk

#### A. Lobby



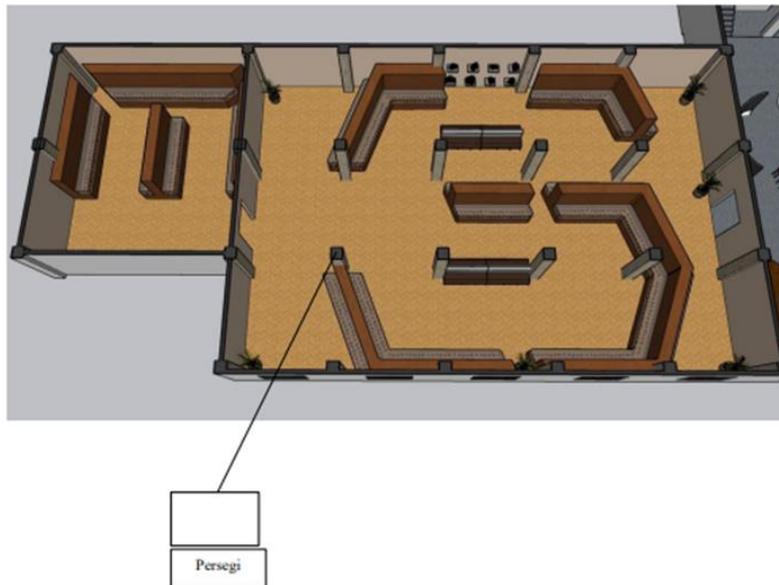
Gambar 21 Konsep bentuk lobby  
sumber: dokumentasi penulis

B. Sejarah kehidupan



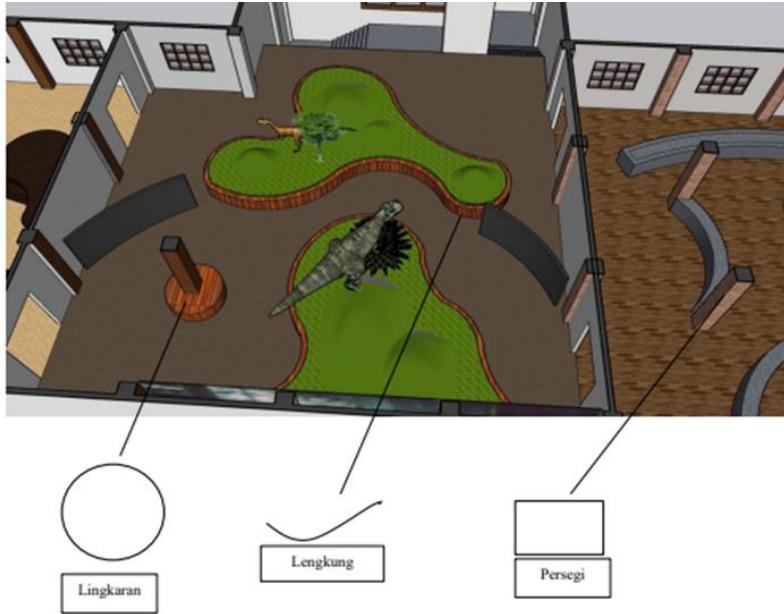
Gambar 22 Konsep bentuk sejarah kehidupan  
sumber: dokumentasi penulis

C. Sumber daya geologi



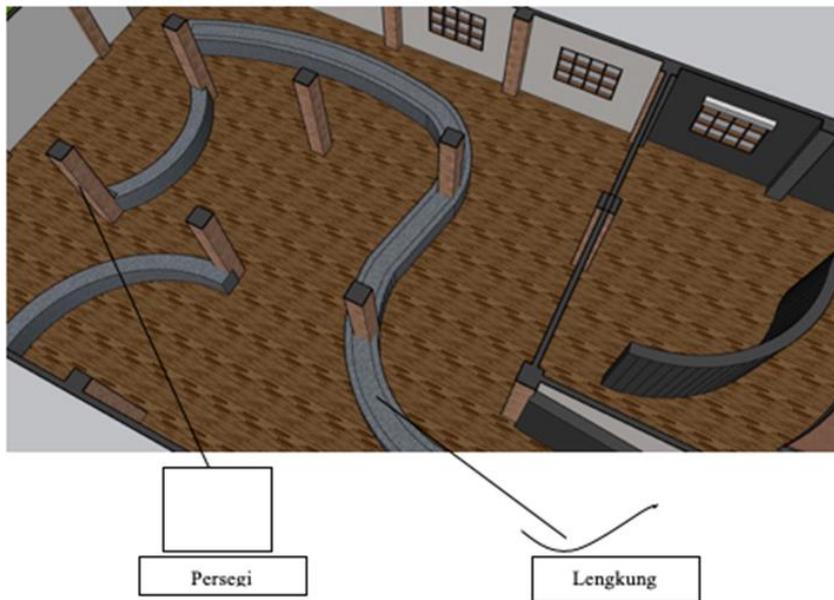
Gambar 23 Konsep bentuk sumber daya geologi  
sumber: dokumentasi penulis

D. Robotic sejarah kehidupan



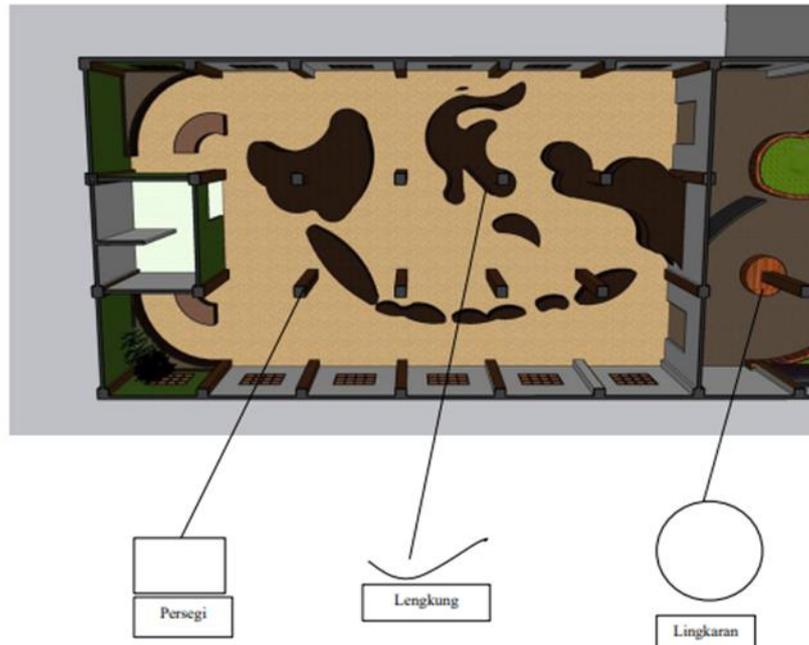
Gambar 24 Konsep bentuk robotic sejarah kehidupan  
sumber: dokumentasi penulis

E. Manfaat dan bencana geologi



Gambar 25 Konsep bentuk manfaat dan bencana geologi  
sumber: dokumentasi penulis

## F. Geologi Indonesia



Gambar 26 Konsep bentuk geologi indonesia  
sumber: dokumentasi penulis

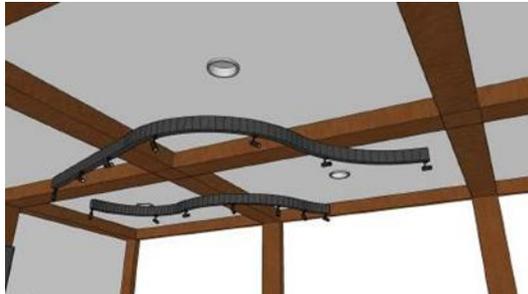
## 7. Konsep pencahayaan

Seluruh area pameran menggunakan pencahayaan buatan yang berasal dari beberapa jenis lampu, diantaranya :

A. *General lamp* untuk pencahayaan umum

Gambar 27 General lamp  
sumber: dokumentasi penulis

- B. *Task lamp* yang diarahkan pada benda yang akan diberi pencahayaan



Gambar 28 *Task lamp*  
sumber: dokumentasi penulis

- C. *Trofer lamp* yang dibentuk sesuai kebutuhan untuk memperkuat suasana yang ingin diciptakan



Gambar 29 *Trofer lamp*  
sumber: dokumentasi penulis

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari Museum Geologi Bandung yang telah disajikan pada bab sebelumnya, dimana penelitian ini meliputi kondisi ruangan, kondisi bangunan, kondisi penyajian koleksi, dan konsep visual. Maka dapat diambil kesimpulan yaitu Perancangan dari Museum Geologi Bandung ini menggunakan konsep pendekatan teknologi, sehingga pengunjung dapat berinteraksi dengan koleksinya, sehingga penyampaian informasi menjadi maksimal. Menciptakan suasana yang berhubungan dengan koleksi yaitu konsep *Something Else In Mining* sehingga yang mampu

menghilangkan kesan kaku. Penggambaran suasana di-capai dengan menerapkan material, pencahayaan, dan konsep lainnya dengan mengacu pada konsep yang dipilih. Memaksimalkan pengorganisasian ruang pameran yang menjadi penentu alur sirkulasi dan storyline yang akan disampaikan pada pengunjung. Perangkat teknologi yang dipilih untuk memaksimalkan penyampaian informasi ialah Monitor Touchscreen, Audio Visual, Augmented Reality, Robotic, Virtual Reality, Artificial Intelligence, dan Interactive Media.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1]Anonim. (2011, 15 Agustus) Arsitektural : Tata Cara Penyajian Koleksi diakses dari <http://belajaritutiadaakhir.blogspot.com/2011/08/tata-cara-penyajian-koleksi.html>
- [2]Djaya Siswaja, Hendy (2009). Komponen-Komponen Dasar Menyusun Robot. Bandung : jurnal.likmi.ac.id
- [3]Hadi Suntoko, Sriyana (2016). Penentuan Batuan Kedalaman Dasar. Jakarta : media.neliti
- [4]Julius Panero and Martin Zelnik (2003) : Human Dimension & Interior Space ergonomia e antropometria : Erlangga
- [5]Neufert, Ernst. (1993). Data Arsitek II. Jakarta : Erlangga.
- [6]Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 5 Tahun 2010. Cagar budaya. 24 November 2010 di Jakarta.
- [7]PPDB Kota Bandung 2010, 8 Januari PPID Kota Bandung : Bangunan Cagar Budaya Golongan A Di Kota Bandung diakses dari <https://ppid.bandung.go.id/bangunan-cagar-budaya-golongan-a-di-kota-bandung/>
- [8]Salim, P., R, C., & Rachmayanti, S. (2018). Perancangan Desain Interior Museum dengan Teknik Interaktif Sebagai Ruang Publik Masa Kini. Jurnal

Dimensi Seni Rupa Dan Desain, 15(1), 45.

<https://doi.org/10.25105/dim.v15i1.4196>

