

Redesain Interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung

Interior Redesign of Bandung Mandala Wangsit Siliwangi Museum

Mitha Nuringtyas, Tita Cardiah, Dea Aulia Widyaevan

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Mithanuringtyas01@gmail.com, tcardiah@gmail.com, widyaevan@gmail.com

Abstrak

Banyaknya museum di Indonesia berpotensi untuk menaikkan ekonomi Indonesia di bidang pariwisata. Agar kegiatan pariwisata berjalan dengan baik perlu didukung dengan fasilitas interior yang disajikan dengan menarik. Sehingga pandangan museum oleh masyarakat Indonesia tidak memiliki kesan yang tidak terawat dan berkembang dengan teknologi. Karena masyarakat Indonesia berpikiran bahwa museum hanya tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah. Pencapaian terbesar adalah untuk mengenalkan museum agar dapat dipelajari untuk masa yang akan datang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu museum harus dapat mengubah cara pandang masyarakat dengan mengoptimalkan tujuan museum kepada pengunjung yaitu penelitian, edukasi, dan rekreasi dengan cara mengubah kondisi museum yang harus menjadi nyaman dan menarik sehingga informasi yang diberikan dapat dimengerti oleh pengunjung. Kegunaan perancangan interior pada museum seperti sistem sirkulasi pengunjung, sistem penataan display koleksi, teknik presentasi koleksi, fasilitas interaktif, pembentukan suasana atau atmosfer ruang, perencanaan pencahayaan, tata suara dan aspek teknis lainnya, sehingga interaksi antara pengunjung dengan benda pameran akan tercipta rasa menyenangkan. Dan akhirnya pemikiran masyarakat akan berubah mengenai museum dan museum di Indonesia akan menjadi semakin baik.

Kata kunci : interior museum, sistem desain, interaktif

Abstract

Many museum in Indonesia has the potential to raise the Indonesia economy in tourism. In order that the activity goes well need support with interior facilities with presented attractively. So the view of a museum by the people of Indonesia does not have the impression that is not maintained and developed by technology. Because they used to think that museum is only a place to keep all historic objects. The biggest achievement is to introducing museum to able to learn for the future of society needs. Therefore museum must be changed the way people think and see by optimizing the purpose of the museum to visitors that is research, education, and recreation by changing conditions of the museum must be comfortable and interesting to give the information that can be understood by visitors. The use of design interior in the museum needed to visitor circulation system, display collection regulation system, collection presentation techniques, interactive facilities, the formation of atmosphere or atmosphere of space, lighting planning, sound system and the other aspect, so the interaction between the visitors and the object feels good. And finally people is thinking about the museum will change and will get better

Keyword : interior museum, designing system, interactive.

Keywords: museum interior, design system, interactive

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Museum Mandala Wangsit Siliwangi menggunakan sistem alur konsep (*storyline*) dengan menceritakan kejadian atau peristiwa dimana Divisi Siliwangi dengan rakyat Jawa Barat memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Museum Mandala Wangsit Siliwangi memiliki sebelas ruangan kejadian yang dibagi dua, pada lantai satu terdapat ruang pergerakan nasional Indonesia tahun 1918-1944, detik-detik proklamasi tahun 1945, palagan Bandung tahun 1945-1946, perang kemerdekaan tahun 1947-1949, pemberontakan DI/TII di Jawa Barat tahun 1949-1965, penumpasan DI/TII Kartosuwiryo di Jawa Barat tahun 1962-1965, lambang-lambang satuan divisi Siliwangi, pemberontakan APRA, RMS, DI/TII di Sulawesi Selatan tahun 1950, penumpasan g.30 s/pki dan tugas internasional tahun 1965-1974, operasi seroja Timor-Timur 1976-1977, foto-foto mantan panglima divisi Siliwangi hingga sekarang,, ditampilkan dalam bentuk panel, vitrin, diorama dan pedestal.

Salah satu museum yang menceritakan sejarah tentang perjuangan kemerdekaan adalah Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung. Sebagian bangunan Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung masih melestarikan bangunan peninggalan Belanda yang pernah dijadikan Markas Divisi Siliwangi pertama di Kota Bandung (Staf Kwartier Territorium III Divisi Siliwangi), yang sekarang dialih fungsikan menjadi ruangan kantor penunjang museum.

Bangunan yang memiliki gaya arsitektur *Late Romanticism* dibangun pada tahun 1910 sampai 1915 yakni pada masa kolonial Belanda sebagai tempat tinggal perwira Belanda. Namaun tempat ini diambil alih oleh pasukan Siliwangi dan digunakan sebagai markas Divisi Siliwangi (Militaire Akademi Bandung) pada tahun 1949-1950 setelah kemerdekaan. Bangunan ini berdiri di atas tanah seluas 4.176 m² dengan luas bangunan 1.674 m². Pada Tanggal 23 Mei 1966 bangunan ini dijadikan sebagai Museum Mandala Wangsit Siliwangi yang diresmikan oleh panglima Divisi Siliwangi ke 8 yaitu Kolonel Ibrahim Adjie. Pada Tahun 1979 gedung ini dibangun atau direhabilitasi kembali menjadi gedung bertingkat dua, kemudian diresmikan pada tanggal 10 Nopember 1980 oleh Pangdam Siliwangi ke 15 Mayjen Yoga Sugama dan Prasastinya ditandatangani oleh Presiden RI ke 2 (Soeharto)

Tetapi berdasarkan hasil studi pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa teridentifikasi adanya kurang optimal dalam penyajian fasilitas dan hal lain yang diberikan dari museum terhadap pengunjung. Beberapa diantaranya yakni dalam penyusunan benda koleksi pada ruang pameran kurang jelas dari urutan kejadian pada masa perjuangan sehingga akan terasa sulit kepada pengunjung yang masih awam dengan sejarah. Hal ini membutuhkan elemen pembentuk dan pengisi ruang interior yang dapat menunjang tujuan museum. Selain itu, juga teridentifikasi adanya fasilitas penunjang lainnya yang berupa pencahayaan, penghawaan dan sirkulasi jalur pengunjung. Sedangkan konsep pendukung ruang pameran seperti tidak menggunakan warna, pencahayaan dan interaktif yang baik sehingga seringkali banyak pengunjung yang tidak tertarik karena membosankan. Serta bentuk penempatan *display* yang kurang tertata menyebabkan ruang kosong pada area dinding museum dan area tengah yang besar, mengakibatkan ruang yang tidak termanfaatkan sehingga tidak menjadi satu kesatuan dengan alur cerita yang seharusnya dapat disampaikan melalui benda koleksi.

Alur sirkulasi pengunjung sering terhambat dan penggunaan penyusunan koleksi yang horizontal pada display kecil mengakibatkan penumpukan pengunjung karena sulitnya melihat benda koleksi. Selain itu alur sirkulasi pengunjung sering terhambat pada saat pengunjung ingin ke ruang loket dan pengunjung keluar ruang pameran. Karena penempatan ruang loket terdapat di sebelah tangga keluar ruang pameran dan pintu masuk ruang pameran terdapat di luar ruang loket.

Tidak terariknya pengunjung untuk mengetahui mempelajari benda koleksi disebabkan tidak adanya media informasi yang menarik seperti menggunakan kiosk, layar televisi, panel-panel pendukung dan tidak memiliki jenis interaktif yang berhubungan dengan benda koleksi museum. Bahkan, masih belum ada informasi tambahan lainnya seperti untuk tidak terlalu mendekati *display* dikhawatirkan terjadi kontak fisik dengan item atau benda koleksi.

Oleh karena itu, diusulkan adanya pembaharuan untuk menjawab terhadap apa saja ketidak-optimalan parameter-parameter yang telah disebutkan dengan harapan dapat memperbaiki kualitas museum sehingga juga meningkatkan kualitas daya tarik pengunjung. Adapun lingkup perancangan yang akan diperbaiki dari segi interior, alur konsep ruangan, konsep ruangan, dan konsep penyajian *display*. Perancangan ini diharapkan dapat membantu Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung untuk mengoptimalkan penempatan atau tata letak *display*, memberikan informasi yang interaktif pada benda koleksi bersejarah serta sarana edukasi langsung terhadap pengunjung sesuai dengan tujuan museum. Sehingga dengan adanya perancangan ini Museum Mandala Wangsit Siliwangi ini dapat meningkatkan apresiasi pengunjung untuk mengunjungi Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan melihat uraian pada kondisi Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung dapat diuraikanlah masalah-masalah yang menjadi perhatian yaitu:

1. Penumpukan pengunjung pada area sirkulasi pintu masuk dan keluar, juga mengakibatkan terjadinya tabrakan atau berdesakan alur sirkulasi pengunjung di area ruang pameran tertentu (ruang perang kemerdekaan, ruang lambang-lambang divisi Siliwangi dan ruang Prabu Siliwangi).
2. Penataan *display* di ruang pameran yang tidak optimal menjadi ruang terasa semakin sempit dan tidak memaksimalkan penggunaan luas ruang secara peletakan dan alur cerita.
3. Tidak adanya fasilitas interaktif yang mendukung koleksi pameran.
4. Suasana pendukung sejarah kemerdekaan pada interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi belum terbangun.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dan saran pada perancangan ulang Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung ini, yaitu:

1. Tujuan: Meningkatkan minat untuk pengunjung Museum Mandala Wangsit Siliwangi dari berbagai kalangan.
Sasaran: Menyediakan fasilitas dan aktivitas menarik yang berhubungan dengan koleksi museum.
2. Tujuan: Memberikan alur koleksi sesuai runtutan sejarah kemerdekaan.
Sasaran: Menerapkan konsep secara kronologis, sehingga alur cerita yang diberikan dapat tersampaikan kepada pengunjung.
3. Tujuan: Mewujudkan tujuan museum yang memberikan informasi dan memberikan pengalaman tentang sejarah kemerdekaan.
Sasaran: Menyajikan fasilitas interaktif yang variatif terhadap benda koleksi di museum, serta menghadirkan suasana sejarah pada interior yang mampu memberikan pengalaman keruangan dengan elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang museum.

1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam perancangan redesain Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung yaitu:

1. Menentukan objek perancangan
Menentukan objek pada redesain perancangan dilihat seberapa penting permasalahan yang harus di tanggulangi dalam desain interior didalam museum tersebut.
2. Pengumpulan Data
Sistematik dalam pengumpulan data berkaitan dengan teknik pengumpulan dengan masalah perancangan agar mendapatkan rumusan atau solusi dasar masalah yang ada meliputi data primer yang mencakup ke data observasi lapangan dan wawancara, dan data sekunder terbagi menjadi informasi berupa definisi, jenis, peraturan pemerintah, panduan, kondisi ideal dari objek perancangan dan dokumentasi.

3. Analisis Perancangan
Dimulai dari data awal yang didapat sehingga dapat merancang Museum Sejarah dengan menganalisa data menggunakan teori-teori standar interior yang sesuai dengan perancangan yang sesuai dengan tema konsep yang dirancang.
4. Hasil Akhir Perancangan
Setelah menganalisa dan memiliki standar perancangan yang sesuai dalam kebutuhan museum maka akan didapati desain yang terbaik sesuai dengan standar museum yang sudah ada.

1.5 Metode Penulisan Laporan

Metode yang akan digunakan dalam penulisan laporan ini yaitu menggunakan metode deskriptif. Metode penulisan deksriptif yaitu penulisan dengan mencai data-data yang berupa fakta dan mengintrepetasikannya secara tepat (Whotney 1960,60)

2. Kajian Literatur dan Data Perancangan

2.1 Tinjauan Museum Mandala Wangsit Siliwangi

Berdasarkan dari benda koleksi yang terdapat di Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung termasuk kedalam jenis museum khusus. Museum khusus merupakan museum yang berisikan koleksi tentang bukti material manusia atau lingkungan yang berkaitan dengan cabang seni, satu cabang dengan ilmu atau satu cabang dengan teknologi.

Berdasarkan dari kedudukannya, Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung termasuk kedalam jenis museum propinsi. Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan material manusia atau lingkungannya dari wilayah propinsi di mana museum berada.

Berdasarkan segi program, ukuran, bentuk dan kompleksitasnya, Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung termasuk kedalam tipe museum sejah dan budaya. Pada jenis museum ini karakteristik ruang-ruang pameran berhubungan erat dengan bendak koleksi yang bernilai sejarah.

Tujuan dan Fungsi Museum Menurut Drs. Moch. Amir Sutaarga adalah:

- Pengumpulan atau Pengadaan
- Pemeliharaan
- Penelitian
- Pendidikan
- Rekreasi

Tujuan dan fungsi menurut Internasional Council of Museum adalah:

- Tempat pengumpulan dan pengamanan warisan budaya dan alam.
- Tempat dokumentasi dan penelitian ilmiah.
- Konservasi dan preservasi.
- Media penyebaran dan penyerataan ilmu untuk umum.
- Tempat pengenalan dan penghayatan kesenian.
- Visualisasai warisan budaya dana lam
- Media perkenalan budaya antar daerah dan antar bangsa.
- Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia.
- Pembangkit rasa bertaqwa dan bersyukur kepada Tuhan YME.

2.2 Deskripsi Proyek

- Nama : Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung
- Lokasi : Jalan Lembong No 38, Bandung, Jawa Barat

- Kepemilikan : Kodam III Siliwangi Bandung
- Pengelola : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung
- Klasifikasi : Museum Khusus, Museum Propinsi, Museum Sejarah dan Budaya

3. Perancangan

3.1 Konsep Perancangan

Tema pada desain interior adalah salah satu tahapan yang harus dilalui dalam sebuah perancangan interior. Tema akan berfungsi untuk menghasilkan ekspresi pada wujud akhir interior. Berdasarkan hasil analisis dari setiap permasalahan yang ada pada interior museum mandala wangsit siliwangi ini, didapati ide tema yang akan digunakan yaitu “Sequence”. Secara garis besar, tujuan dari tema *Sequence* yaitu agar pengunjung merasakan beratnya suasana kehidupan pada masa lampau saat merebut kemerdekaan dari penjajah hingga menyatukan kemerdekaan Indonesia. Sehingga konsep yang dituangkan sesuai dengan visi misi yang diinginkan museum untuk para pengunjung.

3.2 Pengaplikasian Konsep

Untuk mewujudkan perancangan dengan menggunakan konsep tersebut maka pengaplikasiannya akan diterapkan seperti

- Konsep Bentuk

Bentuk yang akan digunakan pada perancangan Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung ini adalah berbentuk geometris. Bentuk digunakan karena benda koleksi utama pada museum ini yaitu senjata dan pakaian yang memiliki bentuk beraturan. Namun bentuk yang akan banyak digunakan yaitu persegi panjang dan lingkaran sesuai dari bentuk dan ukuran dari koleksi yang ada. Konsep bentuk akan terlihat pada elemen pembentuk dan pengisi ruang.

- Konsep Warna

Penggunaan warna pada setiap ruang menggunakan warna gelap seperti saat peristiwa terjadi menggambarkan perasaan yang mencekam dan tak ada perdamaian. Penggunaan warna monochrome dengan dasar gelap terang. Warna yang akan keluar pada 11 ruang pameran

- Organisasi Ruang

Adanya perubahan pada alur sirkulasi masuk dan keluar museum, sehingga menjadikan perubahan struktur organisasi ruang. Idealnya pengunjung dimudahkan untuk memasuki ruang pameran yang memiliki satu alur antara ruang pembelian tiket atau loket tiket agar pengunjung dapat langsung masuk setelah membeli tiket dan pada area keluar pengunjung diarahkan ke ruang auditorium sehingga pengunjung dapat menyaksikan film sejarah tentang terbentuknya museum dan perjuangan dari alur cerita museum. Dengan begitu tidak adanya penumpukan pengunjung di area loket yang sekaligus menjadi area keluar pengunjung pada sirkulasi eksisting.

4. Kesimpulan dan saran

4.1 Kesimpulan

Dengan kondisi yang sedikit minat pengunjung sehingga perancangan ini dimaksud untuk membuat para pengunjung domestik hingga mancanegara dapat berkunjung dan mengenal, mempelajari sejarah perjuangan merebut kemerdekaan Indonesia dari para penjajah komunis. Bangunan yang digunakan pun masih dapat berpotensi untuk dirancang ulang agar dapat mewujudkan tujuan dari museum

Permasalahan utama dari bangunan museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung memiliki dua aspek yaitu kenyamanan dan edukasi. Percabangan permasalahan dari dua aspek tersebut yaitu alur sirkulasi, fasilitas dan suasana ruang. Percabangan ketiga masalah tersebut memiliki satu kesatuan persamaan. Yang dimana tanpa adanya kenyamanan. Maka edukasi yang disampaikan tidak akan diterima secara optimal. Dan edukasi dengan presentasi yang menarik akan mendukung kenyamanan pengunjung museum.

Sehingga dengan ini sangat diperlukan redesain pada interior museum dengan menerapkan setiap solusi permasalahan yang ada agar bangunan cagar budaya dan bangunan baru yang digunakan sebagai museum ini mampu memberikan performa terbaik kepada pengunjung melalui desain interior dan mengoptimalkan tujuan dari museum yaitu menyampaikan informasi dan pengalaman mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia terhadap masyarakat.

4.2 Saran

Redesain Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung ini diharapkan dapat memberi manfaat dan inspirasi bagi para pembaca khususnya desainer untuk mengoptimalkan kondisi dua bangunan cagar budaya dan bangunan baru yang digunakan sebagai kantor dan museum seperti melakukan *adaptive re-use* atau dengan restorasi.

Selain itu diharapkan dapat meningkatkan kreativitas desain serta pertimbangan yang baik pada bangunan museum yaitu dapat menampung kegiatan-kegiatan yang menunjang penelitian, pendidikan dan edukasi. Perancangan redesain museum ini diharapkan mampu menjadikan museum bersejarah sebagai tempat yang tidak kalah menarik dari objek wisata lainnya dan memberi perubahan dalam pemikiran masyarakat bahwa museum terutama museum sejarah memiliki suasana menyeramkan, tidak terawat, namun juga sebagai tempat yang menyenangkan untuk mempelajari, mengetahui bidang tertentu.

Namun pada perancangan redesai ini masih dapat dikatakan belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun yang dapat menyempurnakan desain yang sudah ada. Dari kelengkapan perancangan ini diharapkan dapat dilanjutkan untuk menjadi sebuah karya yang lebih baik dan sempurna, sehingga dapat diaplikasikan langsung pada Museum Mandala Wangsit Siliwangi Bandung.

Daftar Pustaka

<http://sejarah.lengkap.com/Indonesia/sejarah-kota-bandung>

Chiara, Joseph De. (1992). Time saver: Standars for Interior Design and Space Planning Singapura: McGraw-Hil,Inc.

Tjahjopurnomo,R. Arbi Yunus. Yulianto, Kresno. Ridwan, M. Oesman, Osrifoel. Sukasno (2011). Konsep Penyajian Museum. Direktorat Perumuseum, Jakarta.

<http://www.siliwangi.mil.id/>

http://faculty.petra.ac.id/id/ido/artikel/istilah_militer.html

pemerintah Daerah Kota Bandung (2003) Peraturan Daerah Kota Bandung

https://www.museumindonesia.com/museum/47/1/Museum_Satriamandala_Jakarta_

<http://sejarah-tni.mil.id/2017/03/18/museum-satriamandala/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Monumen_Pahlawan_Revolusi

www.pinterest.com (diakses pada tanggal 5 Januari 2018)