

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung adalah Ibukota dari Provinsi Jawa Barat dan salah satu kota besar di Indonesia yang menyimpan berbagai sejarah serta memiliki banyak nilai budaya yang beragam dan menarik di dalamnya. Pemerintahan Kota Bandung telah menyediakan sarana berupa bangunan yang nantinya akan dijadikan Museum Kota Bandung. Bangunan MKB ini dapat melayani kebutuhan publik yang ingin mengetahui sejarah dan budaya kota Bandung juga sebagai informasi dan sarana edukasi bagi pengunjungnya.

Bangunan Museum kota Bandung berlokasi di Jalan Aceh no.47 Bandung, tepatnya berada di sebrang Bandung *Planning Gallery* dan Taman Sejarah Kota Bandung. Ketiga lokasi tersebut merupakan serangkaian area yang menyajikan sejarah, budaya dan masa depan dari kota Bandung. Museum kota Bandung disini merupakan museum terbuka yang memiliki fungsi sebagai *showroom* atau mini galeri dari kota Bandung. Museum ini menyajikan deskripsi singkat dari tempat atau situs dan hasil dari perkembangan sejarah budaya yang ada di kota Bandung yang kedepannya objek pameran dari Museum kota Bandung ini adalah seluruh kota Bandung itu sendiri. Museum kota Bandung terdiri dari tiga bangunan, diantaranya dua bangunan yang berupa bangunan cagar budaya dan satu bangunan modern yang terdiri dari tiga lantai. Dengan adanya bangunan cagar budaya diperlukan *treatment* khusus dalam pengolahan ruang pada bangunannya. Berdasarkan banyaknya objek pameran yang akan disajikan dan minimnya bangunan yang disediakan, maka display yang digunakan untuk menyajikan objek pameran tersebut akan berupa display yang dibantu oleh peralatan multimedia sehingga *storage* benda pameran dari Museum kota Bandung merupakan *softcopy* atau benda digital. Pengolahan ruang yang tersedia dan penyajian objek pameran tersebut diharapkan tetap mewakilkan objek pameran yang disajikan.

Materi objek pameran yang ditampilkan di bagi menjadi lima era yang diurut berdasarkan perkembangan yang berlangsung di kota Bandung. Materi objek pameran ini yang nantinya akan disajikan dengan bentuk dua dimensi yang akan di tampilkan melalui media poster, foto dan video, serta display tiga dimensi yang akan ditampilkan bantuan peralatan multimedia berupa proyektor. Dengan bantuan peralatan multimedia ini, membuat tampilan dari objek pameran menjadi lebih interaktif dan informatif bagi pengunjung. Namun pada penerapannya dalam ruang memerlukan penempatan khusus agar pengunjung dapat menikmatinya. Pada area luar ruang pameran museum juga terdapat taman patung, mural serta diorama-diorama yang juga menjadi bagian dari objek pameran yang disajikan pada Museum kota Bandung.

Bangunan Museum kota Bandung menjadi sarana publik untuk menampilkan sejarah kota Bandung secara informatif, edukatif dan rekreatif bagi anak-anak, mahasiswa, hingga umum. Perancangan interior Museum kota Bandung ini merupakan alternatif desain untuk memberikan pengalaman ruang yang baru dan dapat memberikan informasi secara mendetail tentang sejarah dan budaya kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan apa saja yang berkaitan dengan perancangan Museum kota Bandung, antara lain :

1. Museum kota Bandung merupakan *showroom* atau mini galeri kota Bandung yang menceritakan mengenai sejarah dan budaya kota Bandung, sehingga suasana ruang yang disajikan dapat mewakili dari objek pameran;
2. Area pameran museum terdiri atas dua bangunan, sehingga dapat memecah sirkulasi dan *storyline* dari objek pameran yang akan di sajikan;

3. Objek pameran yang disajikan berupa dua dimensi menggunakan bantuan peralatan multimedia, sehingga memerlukan penempatan khusus pada ruang agar tetap menjadi interaktif dan informatif bagi pengunjung.

1.3 Rumusan Masalah

Menurut identifikasi masalah yang telah disebutkan, terbentuk rumusan masalah yang berkaitan dengan perancangan antara lain :

1. Bagaimana merancang elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang interior agar menghadirkan suasana ruang yang mewakili objek pameran yang akan disajikan?
2. Bagaimana merancang alur organisasi ruang pameran yang lebih baik sehingga sirkulasi dan storyline dari objek pameran yang akan disajikan tidak terpecah?
3. Bagaimana merancang penempatan display objek pameran interaktif dan informatif?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan dan sasaran dari perancangan Interior Museum Kota Bandung yaitu :

1. Tujuan : Merancang interior Museum kota Bandung yang memberikan pengalaman ruang yang baru bagi pengunjung museum berdasarkan pola gerak pengunjung dengan pemanfaatan flow dan organisasi ruang yang tidak monoton sehingga bersifat informatif, edukatif dan rekreatif.
2. Sasaran :
 - a. Membuat suasana ruang yang mewakili dari objek pameran yang disajikan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman ruang yang baru;

- b. Mengatur alur sirkulasi dan storyline dengan baik sehingga sirkulasi dan storyline tidak terputus agar tersampainya informasi yang disajikan melalui objek pameran pada museum;
- c. Menciptakan keselarasan antara objek pameran yang disajikan pada area dalam dan luar bangunan agar pengunjung dapat merasakan atmosfer yang ingin disampaikan oleh objek pameran yang disajikan.

1.5 Batasan Perancangan

Terdapat beberapa batasan perancangan Museum Kota Bandung yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan, antara lain sebagai berikut :

1. Ruang lingkup perancangan Museum Kota Bandung ini adalah seluruh area interior pada bangunan Museum Kota Bandung yang meliputi area pameran, kantor dan fasilitas penunjang lainnya.
2. Perancangan interior pada museum dilakukan pada elemen interior yang meliputi lantai, dinding, ceiling dan display yang berada di dalam bangunan dan area pameran museum
3. Objek pameran yang disajikan pada Museum Kota Bandung berupa hasil sejarah kota Bandung yang bagi menjadi lima era yaitu Bandung Menggeliat (1810-1864), Bandung Menuju Parijs Van Java (1864-1942), Bandung Bergerak (1907-1949), Bandung Bergiat (1949-2017) dan Bandung Berbudaya (1810-2018).

1.6 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan dalam perancangan Museum kota Bandung ini adalah :

1. Pengumpulan Data

Pada proses perancangan museum ini dilakukan pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan dengan

menggunakan metode survey dengan teknik penggabungan antara teori dan observasi lapangan. Cara memperoleh data dilakukan dengan :

- a. Observasi yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap proses kegiatan dan masalah yang berlangsung dan pengambilan dokumentasi berupa foto atau sketsa yang memiliki keterkaitan dengan perancangan. Objek yang diobservasi yaitu bangunan Museum kota Bandung dan sebagai studi banding observasi yaitu Museum Nasional Jakarta, Museum Sri Baduga Bandung dan Museum Gedung Sate Bandung.
- b. Studi literatur yaitu mencari landasan teori yang berkaitan dengan topik perancangan seperti data mengenai persyaratan, fungsi dan tujuan museum kemudian teori mengenai konsep perancangan Museum kota Bandung.

2. Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, data tersebut dianalisa dengan melihat permasalahan-permasalahan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Analisa data primer berupa siteplan, fungsi bangunan, layout eksisting, bentuk ruang, konstruksi, material, warna, penghawaan, pencahayaan, utilitas, keamanan, akustik dan sign system, dan data sekunder berupa standar perancangan museum dan batasan perancangan museum.

3. Sintesis Data

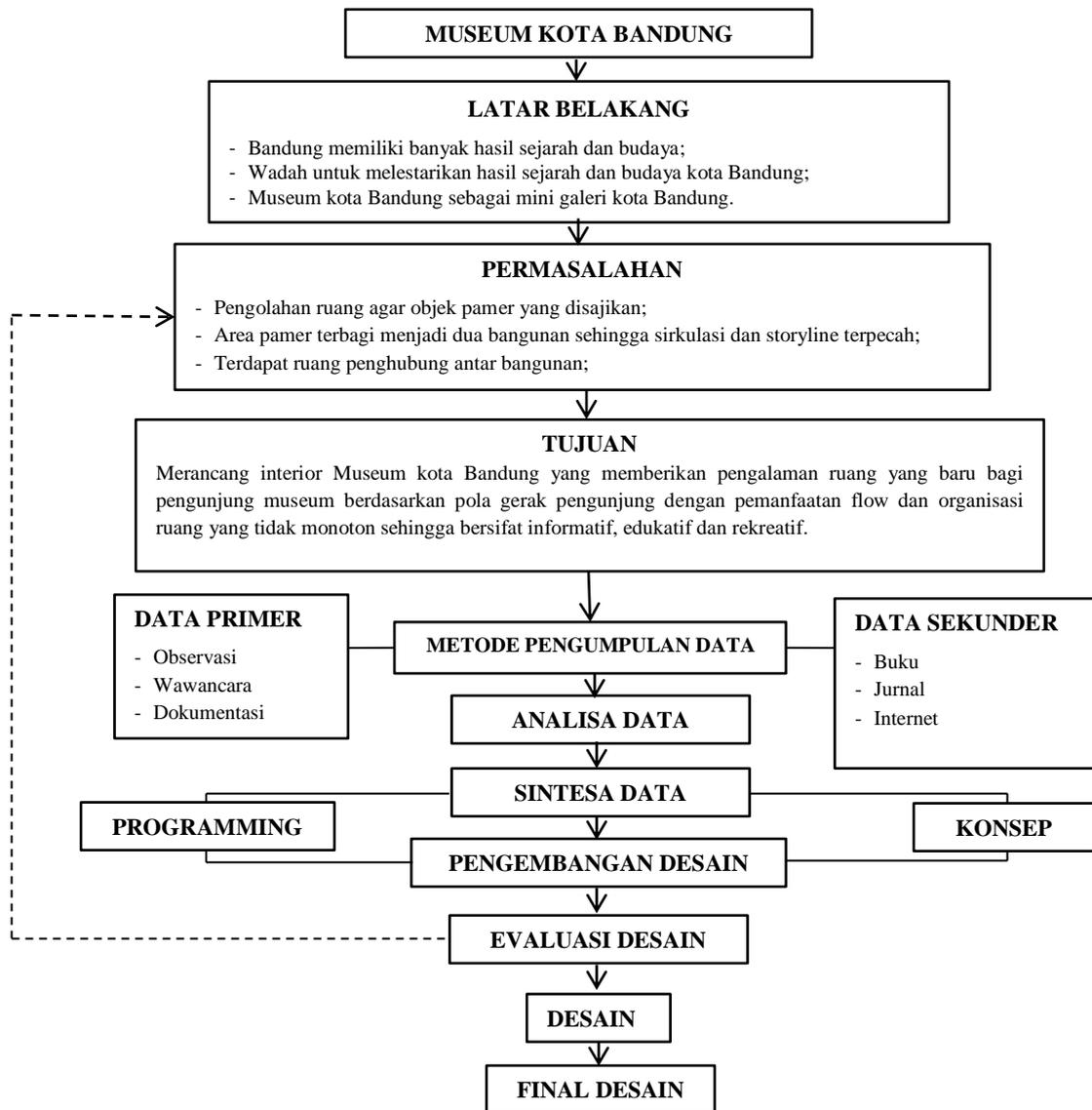
Merupakan metode perancangan yang paling penting karena meliputi Studi aktifitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, sirkulasi dengan mendapatkan dari survei dan literatur maka bisa membuat programming pada perancangan.

4. Pengembangan Desain

Merupakan hasil akhir dari perancangan museum Kota Bandung dengan menganalisa pengumpulan data, programming, konsep dan

dipadukan dengan pendekatan teknologi memberikan kesan museum yang lebih berkualitas dan memberikan kegiatan yang informatif, edukatif dan rekreatif sehingga tidak membosankan.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir
(Sumber : Pribadi, 2018)