

RE-DESAIN MUSEUM GEOLOGI BANDUNG

Proposal Tugas Akhir

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Desain Program Studi S1 Desain Interior

Disusun Oleh:

SAHRIL PIRMANSAH

1603172271



Dosen Pembimbing 1:

Dr. Djoko Murdowo, MBA

Dosen Pembimbing 2:

Mahendra Nur Hadiansyah , S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR

FAKULTAS INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS TELKOM

BANDUNG

2021

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR
(RE-DESIGN MUSEUM GEOLOGI BANDUNG)

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada Program Studi S1 Desain Interior
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

Oleh
Sahril Pirmansah
NIM: 1603172271
(Program Studi Desain Interior)

Bandung, 2021
Mengesahkan,

Pembimbing I



(Dr. Djoko Murdowo, M.B.A)
NIP. 17570022

Pembimbing II



(Mahendra Nur Hadiansyah , S.T., M.Ds)
NIP. 13570014 NIP: 20870011

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sahril Pirmansah

NIM : 1603172271

Program Studi : Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif

Institusi : Universitas Telkom

Judul Tugas Akhir : **Re-Desain Museum Geologi Bandung**

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan laporan Tugas Akhir ini berdasarkan penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari saya sendiri. Penulis tidak melakukan penjiplakan kecuali melalui pengutipan dengan etika keilmuan yang berlaku. Penulis bersedia menanggung risiko/sanksi apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam Laporan Tugas Akhir.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bandung, 4 Februari 2022



Sahril Pirmansah

NIM : 1603172271

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Telkom Bandung, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sahril Pirmansah
NIM : 1603172271
Jurusan/Program Studi : S1 – Desain Interior
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Telkom Bandung Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

RE-DESAIN MUSEUM GEOLOGI BANDUNG

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Telkom Bandung berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bandung Pada

Tanggal :

Yang menyatakan



(Sahril Pirmansah)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin sebagai kalimat puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang telah memberi rahmat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “Re-Design Museum Geologi Bandung” ini.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyusunan karya Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung, Terima kasih saya ucapkan kepada:

- Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala limpahan rahmat dan karunia yang diberikan kepada hambanya yaitu penulis ini yang telah banyak mendapat ilmu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
- Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dengan bentuk do’a, motivasi, dan materi
- Bapak/Ibu Dosen Prodi Desain Interior Fakultas Industri Kreatif terutama Pembimbing dan Penguji Tugas Akhir yang telah mendidik, membimbing, dan memberi ilmu selama masa perkuliahan
- Pihak Museum Geologi Bandung, Mupenas, dan partisipan kuisisioner yang telah mengizinkan Penulis untuk melakukan survei dan pengumpulan data.
- Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini mungkin masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan yang diakibatkan keterbatasan dari Penulis.

Demikian yang dapat disampaikan Penulis, semoga laporan tugas akhir ini dapat menjadi tambahan ilmu dan bermanfaat bagi pihak yang berkaitan, para penuntut ilmu lainnya, desainer dan Penulis.

Bandung, Oktober 2022



Sahril Pirmansah

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.*

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Dan Sasaran Perancangan.....	5
1.4.1 Tujuan Perancangan.....	5
1.4.2 Sasaran Perancangan.....	5
1.5 Batasan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Perancangan.....	6
1.6.1 Manfaat Bagi Masyarakat dan Komunitas.....	6
1.6.2 Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan.....	6
1.6.3 Manfaat Bagi Keilmuan Interior.....	6
1.7 Metode Perancangan.....	6
1.7.1 Observasi.....	6
1.7.2 Kuisisioner.....	6
1.7.3 Wawancara.....	7
1.7.4 Studi Literatur.....	8
1.7.5 Studi Lapangan.....	8
1.8 Kerangka Pikir.....	9
1.9 Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI.....	11
2.1 Definisi Proyek.....	11
2.2 Klasifikasi Museum.....	12
2.3 Rumusan Masalah.....	14
2.3.1 Standarisasi Ruang Pamer Museum Geologi Bandung.....	15
2.3.2 Organisasi Ruang.....	18
2.3.3 Konsep Visual.....	21
2.3.4 Standarisasi Persyaratan Umum.....	27
2.4 Pendekatan.....	30
2.4.1 Teknologi.....	30
2.4.2 Komponen Teknologi.....	32
2.5 Studi Preseden.....	34
2.5.1 Museum Gedung Sate.....	34
2.5.2 Space Center Houston.....	37
2.5.3 Internasional Spy Museum.....	39
BAB III ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISA DATA.....	41
3.1 Analisa Studi Banding.....	41
3.1.1 Analisa Studi Banding 1 (Zigong Dinosaur Museum).....	41
3.1.2 Analisa Studi Banding 2 (Fernbank Museum).....	47
3.1.3 Analisa Studi Banding 3 (Museum Pendidikan Nasional UPI).....	53
3.1.4 Tabel Komparasi.....	58
3.2 Deskripsi Proyek.....	58
3.2.1 Profil Proyek.....	58

3.3 Analisa Proyek	62
3.3.1 Analisa Site	62
3.3.2 Analisa Ruang	62
3.3.3 Analisa Pola Aktifitas.....	63
3.3.4 Analisa Kebutuhan Ruang.....	68
3.3.5 Analisa Suasana.....	70
3.3.6 Analisa Metode Penyajian.....	71
3.3.7 Analisa Penyampaian Informasi.....	71
3.3.8 Analisa Organisasi Ruang	72
3.3.9 Analisa Bentuk	75
3.3.10 Analisa Display	76
3.3.11 Analisa Material Elemen Interior.....	82
3.3.12 Analisa Warna	84
3.3.13 Analisa Pencahayaan Ruang Pamer	85
3.3.14 Analisa Teknologi	85
3.3.15 Analisa Keamanan	86
3.3.16 Analisa Teknologi.....	86
BAB IV TEMA PERANCANGAN	89
4.1 Tema dan Konsep Perancangan	89
4.1.1 Tema Perancangan	89
4.2 Konsep Perancangan.....	90
4.2.1 Konsep Organisasi Ruang Dan Layout	90
4.2.2 Konsep Standarisasi	93
4.2.3 Konsep Visual	94
BAB V KESIMPULAN.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran	111
LAMPIRAN.....	112
LAMPIRAN 1 TABEL KOMPARASI STUDI BANDING	112
LAMPIRAN 2 HASIL KUISIONER	118
LAMPIRAN 3 WAWANCARA	124
DAFTAR PUSTAKA	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pikir	9
Gambar 2.1 Jarak Pandang	18
Gambar 2.2 Sirkulasi Directed.....	19
Gambar 2.3 Panil	20
Gambar 2.4 Panil	20
Gambar 2.5 Pemasangan.....	29
Gambar 2.6 Smart Screen	34
Gambar 2.7 Audio Visual	35
Gambar 2.8 Augmented Reality	35
Gambar 2.9 Interactive Media	36
Gambar 2.10 Interactive Floor.....	36
Gambar 2.11 Monitor Touchscreen	37
Gambar 2.12 Audio Visual	37
Gambar 2.13 Robotic	38
Gambar 2.14 Gaming.....	38
Gambar 2.15 Touchscreen	39
Gambar 2.16 Audio Visual	40
Gambar 2.17 Gaming.....	40
Gambar 2.18 Interactive Media	40
Gambar 3.1 Zigong Dinosaur Museum	41
Gambar 3.2 Lokasi Zigong Dinosaur Museum	41
Gambar 3.3 Kondisi Ruang Zigong Dinosaur Museum	42
Gambar 3.4 Kondisi Ruang Zigong Dinosaur Museum	42
Gambar 3.5 Organisasi Ruang Zigong Dinosaur Museum.....	43
Gambar 3.6 Bentuk Ruang Zigong Dinosaur Museum	43
Gambar 3.7 Pencahayaan Zigong Dinosaur Museum.....	44
Gambar 3.8 Metode Penyajian Zigong Dinosaur Museum	44
Gambar 3.9 Warna Zigong Dinosaur Museum.....	45
Gambar 3.10 Audio Visual Zigong Dinosaur Museum.....	46
Gambar 3.11 Screen Zigong Dinosaur Museum.....	46
Gambar 3.12 Screen Zigong Dinosaur Museum.....	46
Gambar 3.13 Screen Zigong Dinosaur Museum.....	47
Gambar 3.14 Fernbank Museum.....	47
Gambar 3.15 Lokasi Fernbank Museum.....	47
Gambar 3.16 Kondisi Ruang Fernbank Museum	48
Gambar 3.17 Material Fernbank Museum	48
Gambar 3.18 Bentuk Ruang Fernbank Museum.....	49
Gambar 3.19 Organisasi Ruang Fernbank Museum	49
Gambar 3.20 Pencahayaan Fernbank Museum.....	50
Gambar 3.21 Metode Penyajian Fernbank Museum.....	51
Gambar 3.22 Metode Penyajian Fernbank Museum.....	51
Gambar 3.23 Metode Penyajian Fernbank Museum.....	51
Gambar 3.24 Warna Fernbank Museum.....	52
Gambar 3.25 Screen LED Fernbank Museum.....	52
Gambar 3.26 Screen LED Fernbank Museum.....	53
Gambar 3.27 Museum Pendidikan Nasional UPI.....	53
Gambar 3.28 Lokasi Museum Pendidikan Nasional UPI	54
Gambar 3.29 Kondisi Ruang Museum Pendidikan Nasional UPI.....	54

Gambar 3.30 Bentuk Museum Pendidikan Nasional UPI	55
Gambar 3.31 Pencahayaan Museum Pendidikan Nasional UPI	56
Gambar 3.32 Warna Museum Pendidikan Nasional UPI	57
Gambar 3.33 Screen Museum Pendidikan Nasional UPI	57
Gambar 3.34 Interactive Game Museum Pendidikan Nasional UPI	57
Gambar 3.35 Struktur Organisasi Ruang Museum Geologi Bandung.....	61
Gambar 3.36 Jendela Museum Geologi Bandung	63
Gambar 3.37 Pemasangan Pada Kusen Museum Geologi Bandung	63
Gambar 3.38 Pola Aktifitas Staff Museum Geologi Bandung	64
Gambar 3.39 Pola Aktifitas Pengunjung Museum Geologi Bandung.....	64
Gambar 3.40 Pola Aktifitas Pengunjung Museum Geologi Bandung.....	65
Gambar 3.41 Diagram Bubble	70
Gambar 3.42 Sejarah Kehidupan Museum Geologi Bandung.....	70
Gambar 3.43 Sejarah Kehidupan Museum Geologi Bandung.....	72
Gambar 3.44 Geologi Indonesia Museum Geologi Bandung.....	73
Gambar 3.45 Sumber Daya Geologi Museum Geologi Bandung.....	73
Gambar 3.46 Manfaat & Bencana Museum Geologi Bandung	74
Gambar 3.47 Display Mammoth.....	75
Gambar 3.48 Display Vitrine.....	75
Gambar 3.49 Display Vitrine.....	76
Gambar 3.50 Display Pedestal.....	76
Gambar 3.51 Ceiling Museum Geologi Bandung.....	83
Gambar 3.52 Lantai Museum Geologi Bandung	83
Gambar 3.53 Kolom Museum Geologi Bandung	83
Gambar 3.54 Warna Museum Geologi Bandung.....	84
Gambar 3.55 Warna Museum Geologi Bandung.....	84
Gambar 3.56 Pencahayaan Museum Geologi Bandung	85
Gambar 3.57 Pencahayaan Museum Geologi Bandung	85
Gambar 3.58 AC Cassette Museum Geologi Bandung	86
Gambar 3.59 AC Suspended Museum Geologi Bandung	86
Gambar 3.60 Kipas Angin Museum Geologi Bandung.....	86
Gambar 3.61 CCTV Museum Geologi Bandung	86
Gambar 3.62 Fire Detector Museum Geologi Bandung	86
Gambar 3.63 Simulator Gempa Museum Geologi Bandung	87
Gambar 3.64 Audio Visual Museum Geologi Bandung	88
Gambar 3.65 Touch Screen Museum Geologi Bandung	88
Gambar 4.1 Mindmap Tema Perancangan.....	89
Gambar 4.2 Organisasi Ruang Lantai 1	90
Gambar 4.3 Organisasi Ruang Lantai 2	90
Gambar 4.4 Layout General Lantai 1	91
Gambar 4.5 Layout General Lantai 2	91
Gambar 4.6 Layout Khusus Lantai 1	92
Gambar 4.7 Layout Khusus Lantai 2	92
Gambar 4.8 AC Cassette.....	94
Gambar 4.9 AC Suspended.....	94
Gambar 4.10 Konsep Material Lobby	96
Gambar 4.11 Konsep Material Sejarah Kehidupan	97
Gambar 4.12 Konsep Material Sumber Daya Geologi	98
Gambar 4.13 Konsep Material Robotic Sejarah Kehidupan.....	99
Gambar 4.14 Konsep Material Manfaat & Bencana Geologi.....	100

Gambar 4.15 Konsep Material Geologi Indonesia	101
Gambar 4.16 Konsep Warna Lobby	102
Gambar 4.17 Konsep Warna Sejarah Kehidupan	103
Gambar 4.18 Konsep Warna Sumber Daya Geologi	104
Gambar 4.19 Konsep Warna Robotic Sejarah Kehidupan.....	104
Gambar 4.20 Konsep Warna Manfaat & Bencana Geologi.....	105
Gambar 4.21 Konsep Warna Geologi Indonesia	106
Gambar 4.22 Konsep Bentuk Lobby	106
Gambar 4.23 Konsep Bentuk Sejarah Kehidupan	107
Gambar 4.24 Konsep Bentuk Sumber Daya Geologi	107
Gambar 4.25 Konsep Bentuk Robotic Sejarah Kehidupan.....	108
Gambar 4.26 Konsep Bentuk Manfaat & Bencana Geologi.....	108
Gambar 4.27 Konsep Bentuk Geologi Indonesia	109
Gambar 4.28 General Lamp.....	109
Gambar 4.29 Task Lamp.....	110
Gambar 4.30 Trofer Lamp	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kawasan Villa Dan Non Villa	14
Tabel 2.2 Material	24
Tabel 2.3 Warna	25
Tabel 2.4 Bentuk	26
Tabel 2.5 Kebutuhan Cahaya	28
Tabel 3.1 Komparasi	58
Tabel 3.2 Tugas Staff	61
Tabel 3.3 Program Fasilitas	67
Tabel 3.4 Kebutuhan Ruang Pengunjung	68
Tabel 3.5 Kebutuhan Ruang Pengelola	69
Tabel 3.6 Sejarah Kehidupan	77
Tabel 3.7 Geologi Indonesia	79
Tabel 3.8 Sumber Daya Geologi	80
Tabel 3.9 Manfaat Dan Bencana Geologi	81
Tabel 4.1 Penyebaran Informasi	93
Tabel 4.2 Konsep Keamanan	93
Tabel 4.3 Konsep Bentuk Display	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 lambat 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.

1.2 Identifikasi Masalah

a. Umum

- Ruang pameran terlihat kaku dan tidak menciptakan suasana yang mewakili koleksi yang berdampak pada penyampaian informasi menjadi kurang maksimal.
- Museum kurang modern dan tidak banyak menggunakan media interaktif berbasis teknologi.
- Penyampaian informasi berbasis teknologi masih kaku dan sedikit juga kurang bervariasi.
- Suasana ruang yang memberi kesan sempit yang membuat informasi yang didapat oleh pengunjung tidak maksimal.

b. Organisasi Ruang dan *Layout*

- Pengorganisaian ruang pada ruang pameran yang tidak maksimal sehingga banyak area yang terbuang seperti area tengah gedung di lantai dua.
- Penataan display koleksi yang kurang maksimal sehingga membuat beberapa alur sirkulasi yang kecil yang dapat mengganggu aktifitas pengunjung dalam menerima informasi.
- Beberapa ruang terutama pada area Geologi Indonesia dan Sejarah Kehidupan memiliki banyak koleksi sehingga membuat alur sirkulasi menjadi sempit yang dapat mengganggu efektifitas aktifitas pengunjung.

c. Konsep Visual

- Elemen interior yang kaku memberi kesan usang dan tidak menciptakan suasana yang mewakili koleksi.
- Aspek interior tidak variatif sehingga tidak dapat menciptakan suasana yang mewakili koleksi yang dapat mengurangi efektifitas pengunjung menerima informasi.
- Terdapat warna yang mendominasi sehingga memberi kesan kaku pada ruangan.

d. Persyaratan Umum Ruang

- Penghawaan di area Ruang Kehidupan tidak teratur sehingga bisa merusak koleksi.
- Elemen pembentuk ruang seperti dinding masih memiliki jendela yang tidak di *treatment* khusus sehingga akan mengurangi keamanan koleksi dari kelembapan dan cahaya matahari.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di analisa, maka didapati rumusan masalah dari perancangan interior Museum Geologi Bandung adalah sebagai berikut:

a. Umum

- Bagaimana agar ruang pameran tidak terlihat kaku ?
- Bagaimana menciptakan suasana yang mewakili koleksi agar penyampaian informasi menjadi maksimal ?
- Bagaimana agar museum banyak menggunakan media interaktif berbasis teknologi yang lebih bervariasi agar lebih modern ?

b. Organisasi Ruang dan *Layout*

- Bagaimana pengorganisaian ruang pada ruang pameran menjadi lebih maksimal sehingga banyak area tidak terbuang seperti area tengah gedung di lantai dua ?
- Bagaimana memaksimalkan penataan display koleksi yang lebih maksimal sehingga membuat alur sirkulasi tidak mengganggu aktifitas pengunjung dalam menerima informasi ?

c. Konsep Visual

- Bagaimana agar aspek interior menjadi lebih bervariasi sehingga dapat dapat memaksimalkan efektifitas pengunjung menerima informasi ?

d. Persyaratan Umum Ruang

- Bagaimana memaksimalkan keamanan koleksi dari kelembapan dan cahaya matahari dari ruangan yang masih memiliki jendela ?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

- a Melindungi koleksi dari pengerusakan, pencurian, kelembapan, dan cahaya matahari langsung.
- b Memberikan suasana yang mewakili koleksi pada pengunjung.
- c Memaksimalkan penyampaian informasi berbasis teknologi yang lebih interaktif dan bervariasi pada pengunjung.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran yang ditargetkan dari perancangan Museum Geologi Bandung adalah:

- a. Menjadikan area pembelajaran dan sumber informasi dengan kesan dan cara yang berbeda.
- b. Memaksimalkan dan memberikan informasi yang lengkap dan interaktif dari koleksi-koleksi yang disediakan museum.
- c. Melihat secara langsung fosil-fosil dan bebatuan yang ada di Indonesia secara langsung.
- d. Motivasi pengunjung untuk melihat serta merasakan suatu suasana yang mewakili koleksi.
- e. Menciptakan ruang pameran yang dapat melindungi koleksi dari pengerusakan, pencurian, kelembapan, kekeringan, dan cahaya matahari langsung.

1.5 Batasan Perancangan

Batasan perancangan ini berupa museum geologi yang berlokasi di Jl. Diponegoro No.57, Kota Bandung.

- a Bangunan yang terletak di di jl. Diponegoro No.57, Kota Bandung, Jawa Barat.
- b Bangunan dengan luas $\pm 3617,08 \text{ m}^2$ dengan jumlah 2 lantai.
- c Ruang pameran museum terdiri dari area Geologi Indonesia, Sejarah Kehidupan, Manfaat & Bencana Geologi, Dan Sumber Daya Geologi.
- d Elemen interior seperti, lantai, dinding, langit-langit, furnitur dan elemen pendukung seperti pencahayaan, penghawaan, dan *electrical mechanical*.
- e Fasilitas penyampaian informasi pada pengunjung

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

- a Lebih mendapatkan rasa nyaman dengan fasilitas dan interior telah memenuhi standar.
- b Memaksimalkan pengunjung untuk mendapatkan informasi dari museum.
- c Memberikan kesan baru dari desain interior yang telah di perbaharui.

1.6.2 Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

- a Menjadikan museum ini media pembelajaran dari segi ilmu geologi dan ilmu-ilmu yang berhubungan.

1.6.3 Manfaat bagi Keilmuan Interior

- b Museum ini bisa dijadikan pembelajaran dari segi interior karena museum ini telah dilakukan desain yang berdasar padasyarat-syarat umum museum sesuai syarat arsitektur maupun UU.
- c Menjadi inspirasi dan referensi dalam membuat ruang pameran.

1.7 Metode Perancangan

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

1.7.1 Observasi

Tahap pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data dengan selengkap-lengkapannya yang dilakukan dengan observasi melalui media daring dan langsung ke lapangan mencakup, fasilitas, koleksi, sirkulasi, pencahayaan dan penghawaan.

1.7.2 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 kuisioner yang telah dilakukan penulis pada pertengahan 2022, pengisi kuisioner 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 kuisioner pernah mengunjungi Museum Geologi Bandung. Dan 41,2% dari pengisi kuisioner berpendapat bahwa mereka merasa kurang puas atas fasilitas yang telah disediakan Museum Geologi Bandung. 37,6% pengisi kuisioner 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 kuisioner mereka akan mengubah cara pendisplayan Museum Geologi Bandung.

1.7.3 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 kelebihan 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.

1.7.4 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.

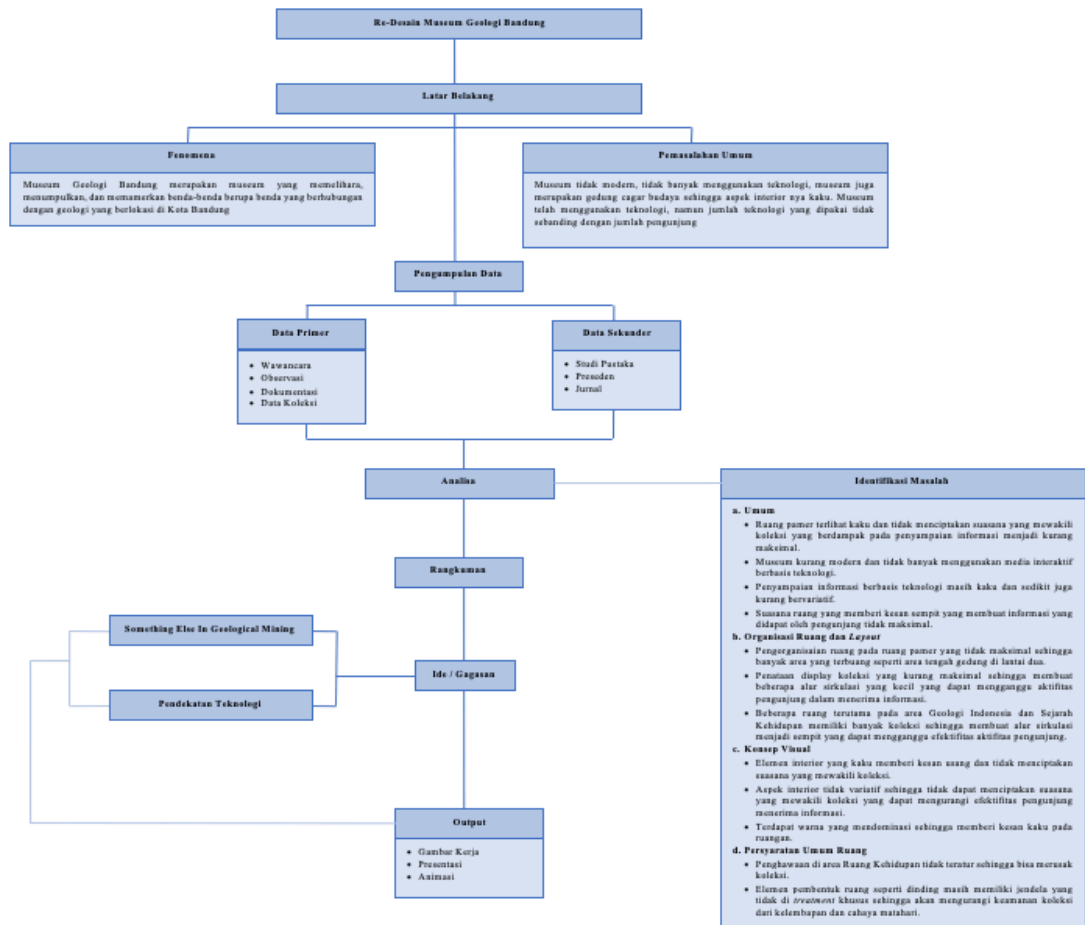
- a 767 Clifton Rd, Atlanta, GA 30307, Amerika Serikat : elemen interior, pencahayaan, sirkulasi, cara koleksi berinteraksi dengan pengunjung, dan penghawaan
- b 自贡市大安区 | Da'an, Zigong, Tiongkok : alat pendukung, pencahayaan, furnitur, dan penghawan.
- c Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudi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

1.7.5 Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan dengan mencari data dan referensi selengkap-lengkapannya 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.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir
Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang pengangkatan perancangan interior *Creative Co-working Space* di Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur mulai dari kantor secara umum hingga *co-working space* serta kajian literatur mengenai pendekatan, analisa studi kasus bangunan sejenis, dan analisa data proyek.

BAB III : ANALISA STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISA DATA

Berisi uraian-uraian tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada *Co-working Space*.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang dan elemen interior.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN