

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Museum merupakan salah satu sarana untuk memperluas wawasan dan menambah ilmu pengetahuan kita. Di dalam museum kita akan mendapatkan ilmu serta wawasan dengan cara yang menyenangkan dan lebih efektif. Berdasarkan *Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995*, museum merupakan suatu lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna untuk menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya. Menurut *Internasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indonesia, 2018*. Museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, museum terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi.

Objek perancangan pada laporan ini adalah Museum Geologi Bandung. Bangunan Museum Geologi tersebut merupakan bangunan yang dilindungi oleh pemerintah dan merupakan warisan nasional yang keberadaannya kini sudah menjadi salah satu tempat wisata bersejarah yang ada di kota Bandung, sehingga nilai bangunan bersejarah yang sarat makna dan didalamnya terdapat banyak materi geologi yang sangat berharga, museum ini banyak menarik wisatawan yang sedang berlibur serta menjadi salah satu tempat wisata edukasi yang terkenal di kota Bandung.

Museum Geologi didirikan pada tanggal 16 Mei 1928. Museum ini berada di bawah perlindungan pemerintah dan merupakan peninggalan nasional bangunan museum geologi termasuk kedalam bangunan cagar budaya golongan A yang merupakan bangunan yang dilindungi. Di dalam Museum ini, tersimpan dan dikelola materi-materi geologi yang berlimpah, seperti fosil, batuan, mineral. Museum geologi ini mampu memberikan referensi untuk pengunjung untuk mempelajari mengenai berbagai materi geologi seperti fosil, perkembangan benda –benda pada zaman prasejarah hingga saat ini, beraneka ragam sumber daya alam, jenis-jenis batuan dan jenis-jenis bencana alam geologi di Indonesia secara luas maupun yang lebih spesifik.

Museum ini sangat diminati oleh masyarakat lokal maupun mancanegara berdasarkan data pengunjung museum pada tahun 2012-2017 dan hasil wawancara dengan pihak museum terjadi peningkatan pengunjung baik hari biasa maupun ketika liburan tiba. Akan tetapi masih terdapat beberapa permasalahan di dalam museum tersebut alur sirkulasi yang belum organisir dengan baik sehingga pengunjung terkadang masih merasa bingung ketika memasuki area museum dan ruang peraga . Serta *Storyline* yang belum sesuai dengan *Storyline* yang sudah di tentukan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dengan menggunakan hasil data wawancara dan kuisisioner bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang umum seperti masih terdapat beberapa area di dalam museum yang harus diperbaiki baik pada sistem pencahayaan masih kurang maximal untuk memfokuskan cahaya pada benda koleksi dan panel serta desain display yang kurang menarik dan ukurannya yang kurang sesuai dan peletakkan display yang hanya diletakkan begitu dan tidak sesuai dengan area jenis benda koleksinya.

Selain itu pada sisi keamanan benda koleksi masih kurang diperhatikan masih terdapat pengunjung yang dapat menyentuh dan tidak sengaja merusak benda koleksi yang seharusnya tidak boleh di jangkau oleh pengunjung dikarenakan benda yang di pajang merupakan benda koleksi yang tidak boleh di sentuh. Oleh karena itu sangat diperlukan konsep keamanan yang tepat untuk benda koleksi yang berada di dalam museum dan mengurangi resiko kerusakan yang akan terjadi.

Seiring berkembangnya zaman sudah banyak museum-museum yang berkembang baik pada segi komunikasi yang digunakan maupun desain museum yang di terapkan. Di sini masih banyak terdapat museum yang masih menggunakan sistem komunikasi massa yaitu sistem komunikasi yang bersifat satu arah yang bisa dibilang sistem komunikasi yang kuno dan membosankan oleh karena itu sistem komunikasi pada museum geologi akan dikembangkan kembali serta diberikan beberapa sarana interaktif yang berbasis teknologi seperti VR, layar touchscreen, table screen dan layar LED agar pengunjung dapat berinteraksi didalamnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Terdapat sejumlah masalah terkait interior yang ada pada Museum Geologi Bandung, yaitu:

1. Alur Sirkulasi yang belum organisir dengan baik sehingga pengunjung terkadang masih merasa bingung ketika memasuki area museum dan ruang peraga.
2. *Storyline* yang belum sesuai dengan *Storyline* yang sudah di tentukan.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan alur sirkulasi yang sesuai dengan kebutuhan museum Geologi Bandung ?
2. Bagaimana menerapkan *Storyline* yang sudah di tentukan berdasarkan teori dan saran pihak museum kedalam perancangan ?

1.4. Tujuan dan Sasaran

Berdasarkan rumusan masalah yang ada di atas, maka dapat diketahui tujuan dan sasaran dari perancangan kembali museum Geologi sebagai berikut:

1. Tujuan :
 - Merancang Interior museum Geologi yang dapat menarik minat masyarakat serta dapat menjadi sarana edukasi yang menyenangkan dan nyaman bagi pengunjung.
2. Sasaran :
 - mendesain museum dengan mengikuti perkembangan zaman dengan menerapkan modern museum agar pengunjung tertarik untuk mengunjungi museum untuk meningkatkan kenyamanan dalam museum pengaturan alur sirkulasi pada ruang peraga akan lebih teratur dan terorganisir agar pengunjung merasa nyaman ketika berada di dalam museum.
 - Memberikan fasilitas interaktif bagi pengunjung untuk mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi serta pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan benda

koleksi serta mampu memberikan pengunjung pengalaman baru.

1.5. Manfaat Perancangan

Pada perancangan museum Geologi di Bandung ini memiliki beberapa manfaat bagi Masyarakat serta anak-anak. Manfaatnya sebagai berikut :

1. Masyarakat
 - Sebagai sarana edukasi mengenai sejarah terbentuknya bumi serta apa saja yang terdapat dalam bumi serta masyarakat dapat mengetahui kehidupan pada zaman prasejarah.
 - Meningkatkan minat masyarakat untuk lebih sering mengunjungi museum.
2. Anak – anak
 - Sarana edukasi untuk anak-anak agar dapat mengetahui sejarah terbentuknya bumi serta apa saja yang terdapat dalam bumi.
 - Mengenalkan tentang sejarah hewan-hewan yang dulu hidup di bumi serta mengenal struktur/lapisan pembentuk bumi.
 - Dengan menerapkan teknologi pada museum geologi maka akan mempermudah anak-anak dalam memahami isi serta visual yang ada di dalam museum tersebut.
 - Mengurangi ketergantungan terhadap gadget terhadap anak-anak.

1.6. Batasan Perancangan

Batasan perancangan digunakan untuk membatasi lingkup perancangan agar lebih fokus pada spesifik tertentu dan mencegah pembahasan yang terlalu meluas. Ditetapkan beberapa batasan perancangan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan redesain museum geologi ini memfokuskan pada sistem komunikasi, pola sirkulasi ruang, dan elemen pengisi ruang.
2. Ruang yang akan dilakukan perancangan interiornya meliputi Ruang Sejarah Kehidupan, Lobby, Geologi Indonesia.
3. Lokasi

Lokasi perancangan berada JL. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122. Merupakan kawasan yang ramai serta berkembang.

4. Batasan Skala Pelayanan

Skala pelayanan mencangkup wilayah Bandung dan sekitarnya.

5. Batasan Obyek

Mempunyai fungsi sebagai sarana edukasi bagi anak-anak.

Cangkupan fungsi ruangan dan aktifitas pada museum Geologi adalah sebagai berikut :

a. Lantai I

Terbagi menjadi 3 ruang utama :

- Entrance Hall Lt.1

Pada Entrance Hall terdapat area receptionist, artefak gajah purba, lift, area membaca, toilet, ruang memoriabilitas, penitipan barang dan kesehatan, serta audiovisual yang menayangkan mengenai museum geologi serta kegiatan didalamnya selain itu terdapat tayangan mengenai museum-museum yang berada di Indonesia

- Ruang Peraga Geologi Indonesia

Pada ruang sayap barat dikenal sebagai ruang geologi Indonesia yang terdiri dari beberapa area yang menyajikan informasi tentang :

a. Area Geologi Indonesia

1. Audiovisual tentang Alam semesta & pembentukan planet bumi.
2. Terjadinya tenaga tektonik.
3. Batuan dan mineral.
4. Pelapukan, erosi dan pengendapan.
5. Gunung api indonesia.
6. Kars Indonesia.
7. Paleografi dan sebaran fauna di Indonesia.

b. Struktur Geologi Indonesia

1. Roman muka bumi Indonesia.
2. Audiovisual Geologi Indonesia.

c. Keragaman batuan di Indonesia

1. Batuan ofiolit.
2. Batuan granit.
3. Batuan bancuh.
4. Kekayaan sumber daya geologi

- Ruang Peraga Sejarah Kehidupan

Pada ruang Peraga Sejarah Kehidupan menggambarkan sejarah pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada setiap zamannya.

Kumpulan fosil tengkorak manusia-purba yang ditemukan di Indonesia dan di beberapa tempat lainnya di dunia. Terkoleksi dalam bentuk replikanya. Sejarah pembentukan Danau Bandung yang melegenda, serta informasi lengkap tentang fosil dan sisa-sisa kehidupan masa lalu di tempatkan tersendiri di ruang sejarah kehidupan.

- Ruang Memorabilia.
- Ruang Penitipan barang & Kesehatan.

b. Lantai II

Terbagi menjadi 3 ruang utama :

- Entrance Hall Lt.2

Lobby utama pada Lt.2

- Ruang Peraga Manfaat dan Bencana Geologi.

Didalamnya terdiri dari pemanfaatan dari hasil geologi sejak jaman prasejarah hingga saat ini. Simulasi gempa bumi, diorama gempa bumi, benda-benda yang tersisa ketika terjadi bencana gunung berapi, diorama bencana longsor, bencana tsunami dan benda-benda yang ditemukan setelah terjadi bencana tsunami terjadi.

- Sumber Daya Geologi

Didalamnya terdiri dari hasil sumber daya geologi yang terdiri dari :

1. Pengenalan Sumber daya geologi.
2. Mineral logam.
3. Mineral non logam.
4. Batu mulia.
5. Minyak gas dan bumi.
6. Batu bara.
7. Panas bumi.
8. Sumber daya air.
9. Geodigi.

- Office

Office yang terdiri dari :

1. Edukasi dan informasi.
2. Saksi Peragaan.
3. Pembuatan replika.
4. Data base koleksi.
5. R1,R2,R3,R4,R5,R6,R7 dan R8

- Storage benda koleksi
- Auditorium
- Toilet

1.7. Metodologi Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam upaya memperkaya data serta lebih memahami perkembangan dan permasalahan yang terdapat pada Museum Geologi maka penulis menggunakan beberapa metode, antara lain:

1. Pemrograman

- a. Apa yang ada ?

- Mengumpulkan data hasil analisis yang relevan.

- Dokumentasi konteks fisik/geologi.
 - Jelaskan elemen yang ada.
- b. Apa yang diinginkan ?
- Identifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna.
 - Klarifikasi sasaran.
 - Susun matriks, bagan, dan diagram yang diperlukan.
- c. Yang mana yang mungkin ?
- Yang mana yang dapat diubah.
 - Yang mana yang dapat dikendalikan dan tidak.
 - Yang mana yang diperbolehkan yang mana yang dilarang.
 - Jelaskan batas waktu, keuangan, hukum dan teknis.

2. Penyusunan Konsep

- a. Brainstorm ide
- Membuat diagram hubungan fungsi dan keruangan yang utama
 - Berikan nilai ke sejumlah isu atau elemen penting.
 - Mencari cara untuk mengkombinasikan beberapa ide yang baik ke dalam ide tunggal yang lebih baik.
 - Manipulasikan bagian-bagian untuk melihat bagaimana perubahan tertentu dapat mempengaruhi keseluruhannya.
 - Melihat situasi dari sudut pandang yang berbeda
- b. Menulis pernyataan konsep
- Lisankan ide desain dasar dalam cara yang ringkas.
- c. Susun desain skematik
- Tetapkan hubungan fungsi dan keruangan yang utama.
 - Tunjukkan ukuran dan bentuk secara realistis atas sejumlah fitur penting.
 - Susun beberapa alternatif untuk studi perbandingan.

- d. Bandingkan alternatif
- e. Membuat keputusan desain

Selain itu penulis juga mengumpulkan data dengan menggunakan metode data sekunder dan primer antara lain:

a. Data Sekuder

1. Studi Literatur

Bentuk pengumpulan data yang dapat berupa media cetak seperti buku, majalah, jurnal, koran ataupun dapat berupa media digital internet. Studi ini dilakukan guna mendapatkan informasi tertulis atau teori yang berkaitan dengan fungsi, jenis, data ukuran dan kebutuhan dari sebuah museum pada umumnya. Beberapa buku yang digunakan oleh penulis dalam studi ini adalah *human dimension, data arsitektur, dan berbagai laporan yang sudah dibuat sebelumnya*. Sedangkan untuk media internet dapat berupa jurnal, hasil perancangan, dan artikel yang membahas tentang Museum Geologi di Bandung, dan beberapa media sosial lainnya sebagai media untuk mencari referensi desain.

2. Browsing

Bentuk pengumpulan data melalui web atau internet.

3. Studi Banding

Pengumpulan data dengan mengunjungi 3 tempat untuk melihat dan membandingkan ke 3 objek tersebut untuk kemudian melakukan analisis.

b. Data Primer

1. Survey Lapangan

Survey lapangan berfungsi untuk mencari informasi/data secara langsung di lapangan dengan cara kita melihat, merasakan, mendengar serta bertanya (wawancara).

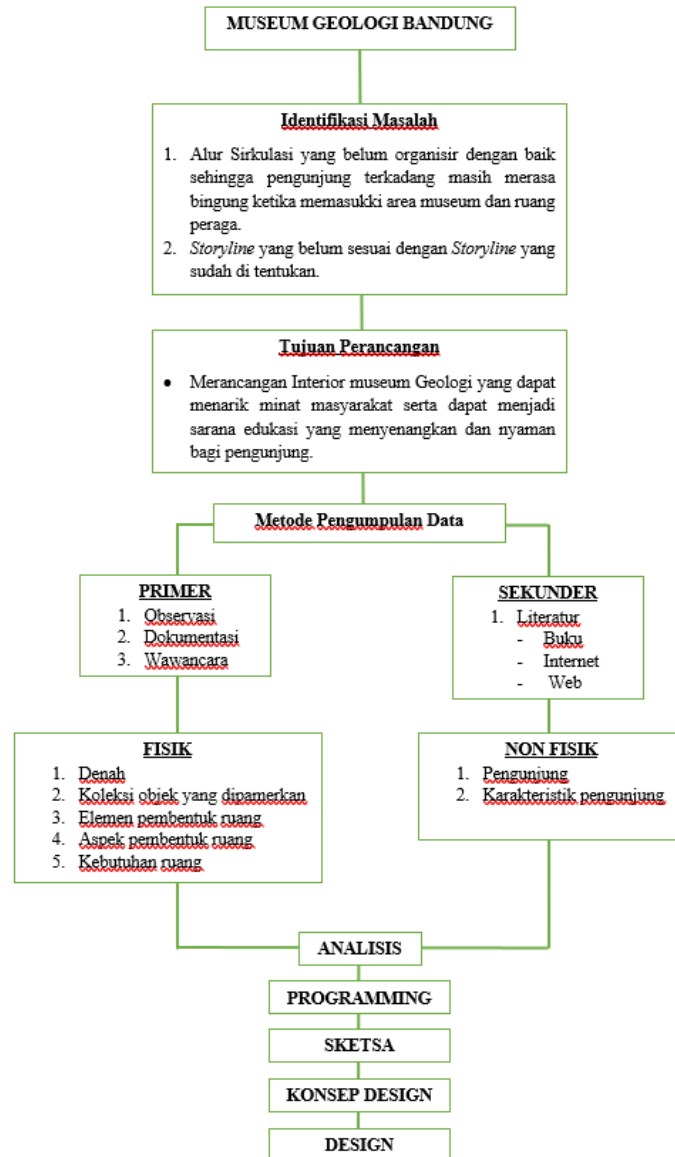
2. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail dan mendalam.

3. Dokumentasi

Mengumpulkan data-data berupa foto objek-objek ada guna melengkapi data-data yang sudah ada.

1.8. Kerangka Pemikiran



1.1 Kerangka Pemikiran

Sumber : Dokumen Penulis, 2018

1.9. Sistematika Penulisan

Proposal tugas akhir ini menjelaskan latar belakang penulisan akhir hingga apa saja yang akan dihasilkan selama mengerjakan tugas akhir. Di bawah ini akan di jelaskan secara rinci sistematika penulisan.

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang mengenai pemilihan proyek yang akan dikerjakan, latar belakang tema, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, tinjauan pustaka, serta sistematika penulisan. Latar belakang menjelaskan mengenai topik yang dipilih secara umum dan khusus.

2. BAB II TINJAUAN UMUM

Berisi tentang deskripsi proyek yang akan dirancang serta menjelaskan secara umum lokasi, luasan, fasilitas serta hal-hal umum lainnya yang berkaitan dengan proyek yang akan di rancang.

3. BAB III TINJAUAN KHUSUS

Berisi data-data proyek yang diambil dengan lebih spesifik dan mendalam.

4. BAB IV ANALISIS

Berisi mengenai analisa dari permasalahan yang terdapat pada proyek dan bagaimana penyelesaian atau solusi dari permasalahan yang ditemukan tersebut. Data-data yang telah didapatkan dari BAB I, BAB II dan BAB III sangat membantu dalam penyelesaian BAB IV.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Semua hal yang telah di jelaskan dari bab- bab sebelumnya akan di ringkas dan kemudian di tulis kembali di BAB VI dalam bentuk kesimpulan dan saran.