

Redesain Interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi  
Kaisar Prabakusuma Widjaya  
Program Studi Desain Interior Fakultas Industri Kreatif  
Universitas Telkom  
E-mail: [kaisarwidjaya@gmail.com](mailto:kaisarwidjaya@gmail.com)

### Abstrak

Museum merupakan salah satu tempat atau lembaga yang menyimpan dan memamerkan benda-benda bersejarah, bernilai tinggi, dan benda yang dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan. Salah satu museum yang menyimpan benda bersejarah tersebut adalah Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Museum ini menyimpan benda sejarah perjuangan militer divisi Siliwangi di Jawa Barat. Pada awalnya museum ini hanyalah sebuah rumah perwira Belanda yang direbut tentara Siliwangi, dan dijadikan markas serta gudang penyimpanan senjata. Setelah kejadian bersejarah pemberontakan DI/TII yang menyebabkan gugurnya mayor Lembong di markas tersebut, akhirnya tempat tersebut diabadikan dan dijadikan museum. Terdapat beberapa masalah perancangan interior pada museum ini, antara lain: manajemen museum yang tidak memenuhi standarisasi, tidak terkonsepnya ruangan museum, penyajian objek tidak memenuhi standarisasi, dan objek koleksi yang tidak sesuai dengan *storyline* yang dibuat. Metode pengumpulan data primer dilakukan melalui survei, observasi, dan wawancara. Didukung dengan data sekunder dari studi pustaka. Perancangan ini membahas konsep museum yang memunculkan karakter militer divisi Siliwangi, perubahan sistem pendisplayan objek pameran sesuai standarisasi, dan penyusunan kembali *storyline* museum.

Kata kunci: Redesain, Museum Mandala Wangsit, Konsep, *Storyline*

### Abstract

The museum is one place or institution that stores and exhibits historic objects, high value, and objects that can be a source of knowledge. One of the museums that holds historical objects is the Mandala Wangsit Siliwangi Museum. This museum keeps historical objects of the military struggle of the Siliwangi division in West Java. At first this museum was just a house of Dutch officers who were captured by the Siliwangi army, and made the headquarters and armory. After the historic DI / TII rebellion that caused the death of the Lembong major at the base, the place was finally enshrined and made into a museum. There are several interior design problems in this museum, including: museum management that does not meet the standardization, the concept of the museum room is not conceptualized, object presentation does not meet standardization, and collection objects that do not fit the storyline created. Primary data collection methods are done through surveys, observations, and interviews. Supported by secondary data from literature study. This design discusses the concept of the museum that gave rise to the military character of the Siliwangi division, changes in the display system of display objects according to standardization, and the rearrangement of the museum storyline.

Keywords: Redesign, Mandala Wangsit Museum, Concept, Storyline

## 1. Pendahuluan

Sejarah perjuangan Militer Kodam III/Siliwangi Jawa Barat tentu sangat membekas dan meninggalkan pesan-pesan tersendiri berupa objek peninggalan yang menjadi saksi bisu peristiwa yang terjadi. Objek peninggalan tersebut menjadi layaknya sebuah pesan bagi generasi penerus untuk mengenang, dan mempelajari sejarah panjang perjuangan para pahlawan khususnya di Jawa Barat. Selain itu objek koleksi juga dapat diteliti lebih jauh lagi yang kemudian akan dikembangkan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia kedepannya. Menurut Peraturan Pemerintah No 66 Tahun 2015 objek koleksi yang sangat penting tersebut membutuhkan sebuah tempat penyimpanan, dan tempat perlindungan agar tidak rusak, sehingga objek koleksi ini akan terus dapat dimanfaatkan, dikembangkan, dan juga dikomunikasikan kepada masyarakat. Untuk itulah sebuah museum diperlukan.

Museum yang menyimpan dan memamerkan objek peninggalan perjuangan Militer Kodam III/Siliwangi adalah Museum Mandala Wangsit. Museum ini pula yang menjadi saksi

bisu tempat terjadinya salah satu peristiwa pembantaian yang dilakukan APRA (Angkatan Perang Ratu Adil) dan yang menjadi korban adalah Letkol Adolf Lembong yang namanya diabadikan menjadi nama jalan didepan museum tersebut. Banyak sejarah yang tersimpan didalam museum ini yang patut dipelajari untuk kalangan pelajar, dan masyarakat domestik hingga mancanegara. Namun sangat disayangkan museum ini belum memenuhi standarisasi yang terkait manajemen museum, elemen pembentuk ruang, pencahayaan, hingga standar pendisplayan objek pameran. Selain itu, penempatan objek pameran yang tidak sesuai dan tidak berkaitan dengan storyline membuat bingung pengunjung dan merusak alur yang sudah dibuat. Tidak hanya itu, ruangan pada Museum Mandala Wangsit juga tidak memiliki konsep dalam perancangannya, dan tidak dapat memunculkan suasana ruang yang ingin ditampilkan. Oleh karena itu, renovasi dan peremajaan kembali pada interior museum perlu untuk dilakukan sehingga dapat memenuhi standarisasi yang berlaku serta dapat memiliki karakter ruang tersendiri, dan mampu menarik minat masyarakat untuk mendatanginya (2018).

Dari fenomena studi banding yang dilakukan terhadap tiga museum, diantaranya: Museum Satria Mandala, Military Museum Manege, dan Museum Monumen Yogya Kembali, dapat diketahui bahwa museum Mandala Wangsit belum memenuhi standarisasi museum, seperti: manajemen museum, elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, ceiling), dan sistem pendisplayannya. Aspek-aspek didalam museum Mandala Wangsit tersebut tidak dapat membuat karakter ruang yang sesuai objek pameran didalamnya. Dibanding tiga museum diatas, Museum Mandala Wangsit juga tertinggal dalam masalah pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi tersebut nantinya akan berdampak pada sistem display yang akan membantu pengunjung dalam mempelajari objek koleksi.

Oleh karena itu, penulis mengambil proyek museum Mandala Wangsit dikarenakan museum ini tidak sesuai standarisasi museum yang menyebabkan munculnya isu-isu museum yang tua, menyeramkan, dan angker. Selain itu karakter, suasana, dan bentuk ruang didalamnya juga terabaikan. Keinginan untuk menjadikan museum yang mampu menggambarkan perjuangan militer divisi Siliwangi belum terpenuhi secara

disiplin ilmu interior museum. Penulis akan meredesain museum yang dapat menghadirkan suasana ruang perjuangan pasukan militer divisi Siliwangi

### 1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, munculah beberapa permasalahan yang ditemukan, diantaranya:

a. Manajemen ruang pada Museum Mandala Wangsit belum memenuhi kebutuhan awstandar museum, sehingga diperlukan organisasi ruang yang baru dan memenuhi standar museum.

b. Penyajian objek pameran dan elemen interior tidak dapat memenuhi standarisasi yang awada, sehingga perlu disesuaikan dengan standarisasi dan juga dapat memunculkan karakter perjuangan militer divisi Siliwangi.

c. Penempatan objek koleksi tidak sesuai dengan storyline yang telah dibuat, maka perlu awdibuat *storyline* dengan objek koleksi yang sesuai dengannya.

### 1.2 Batasan Perancangan

Batasan perancangan ini, diantaranya:

a. Perancangan ruang pameran dan auditorium

b. Luas bangunan yang akan dirancang  $\pm 2008 \text{ m}^2$ .

c. Lokasi site berada di Jl.Lembong No.38, Braga, Kecamatan Sumur, Bandung, Jawa Barat.

d. Pendekatan perancangan menggunakan pendekatan estetika dan bentuk sebagai yang dominan, dan pendekatan teknologi sebagai tambahan.

e. Pengunjung museum yang terdiri dari kalangan pelajar, wisatawan domestik, maupun wisatawan luar negeri.

## 2. Kajian Literatur

### 2.1 Presentasi Koleksi

Dalam sebuah museum, keindahan dari benda koleksi merupakan tujuan utama para pengunjung datang untuk melihatnya, namun untuk memunculkan keindahan tersebut perlu diperhatikan penyajian dari benda koleksi tersebut. Selain itu penyajian dari benda koleksi tersebut bertujuan untuk mengarahkan pengunjung dalam melihat isi dari museum. Berikut adalah empat pendekatan untuk konsep alur penyajian yang digunakan dalam mengarahkan isi museum, yaitu:

a. Pendekatan Kronologi, lebih menekankan pada penyajian koleksi secara kronologi dari waktu ke waktu dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara berurut dan linear dari fase awal

hingga akhir mengikuti alur bergerak pengunjung pada ruang pameran.

b. Pendekatan taksonomik, lebih menekankan pada penyajian koleksi yang memiliki kesamaan jenis serta berdasarkan kualitas, kegunaan, gaya, periode, dan pembuat.

c. Pendekatan tematik, lebih menekankan pada cerita dengan tema tertentu dibandingkan dengan objek yang disajikan.

d. Pendekatan gabungan, model penyajian materi untuk ruang pameran tetap, diupayakan agar pengunjung tidak selalu digiring untuk bergerak secara linear, misalnya menurut kurun waktu, tetapi pameran tetap disajikan secara tematik. Dalam hal ini pengunjung dapat secara bebas menentukan tema-tema pameran yang diinginkan, misalnya hewan purba, pithecanthropus, homo erectus, dan sebagainya. Penyajian secara linear ditempatkan dalam satu kelompok yang alurnya tidak harus terlalu panjang.

### 2.2 Program Ruang

Program ruang adalah quantifikasi semua area fungsional bangunan untuk memastikan akomodasi yang tepat dari semua staf dan fungsinya.

a. Registrasi

Registrasi museum berkaitan dengan kebijakan dan prosedur mengenai objek koleksi yang akan dimasukkan kedalam museum secara resmi untuk dikelola, dilacak, atau dikembalikan kepada orang yang menyerahkannya apabila benda tersebut tidak memenuhi kualifikasi museum.

b. Dokumentasi

Salah satu fungsi penting museum adalah mendokumentasikan segala jenis benda yang di koleksi oleh museum itu sendiri.

c. Pengawetan

Museum melestarikan aset budaya untuk menjamin bahwa mereka diwariskan kepada generasi mendatang . Fungsi ini sangat penting dan membenarkan sendiri keberadaan museum. untuk itu Museum bertugas untuk menjaga agar barang yang dimuseumkan disimpan dalam keadaan baik dan dengan treatment sesuai jenis bendanya.

d. Penelitian

Penelitian dan publikasi koleksi museum merupakan salah satu tugas museum dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dilakukan tentu harus sesuai prosedur yang legal, etis, sesuai standar akademik, dan mendukung misi

museum. Dalam rangka mengembangkan fungsi ini , museum harus memiliki perpustakaan , arsip, laboratorium dan bengkel.

e. Penyimpanan Koleksi

Penyimpanan koleksi mengacu pada ruang fisik tempat koleksi disimpan ketika tidak dipamerkan. Terdapat berbagai jenis furnitur, peralatan, metode, dan bahan yang digunakan untuk penyimpanan. Penyimpanan koleksi berfungsi melindungi objek koleksi terhadap faktor-faktor yang membahayakan

### 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada perancangan Redesain Interior Museum Mandala Wangsit Siliwangi adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Melakukan survey lapangan secara langsung pada Museum Mandala Wangsit Siliwangi dan secara tidak langsung pada tiga studi banding museum militer, diantaranya: Museum Monjali, Military Museum Manege, dan Museum Satria Mandala. Aspek yang diperhatikan mengenai standarisasi museum menurut ICOM.

b. Wawancara

Melakukan sesi tanya jawab terhadap staff dan kepala museum secara langsung.

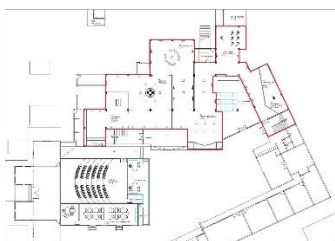
c. Studi Literatur

Mengumpulkan dan mempelajari data yang berkaitan dengan perancangan museum melalui buku-buku dan jurnal yang dapat digunakan sebagai acuan dalam proses analisis serta menunjang kelengkapan dari tulisan ini.

#### 4. Konsep dan Aplikasi Perancangan

##### 4.1 Area Ruang Pamer Lt.1

Pada ruang pamer yang berada pada lantai satu memiliki storyline dengan cerita awal mula terbentuknya tentara Siliwangi dan perjuangan tentara Siliwangi dalam mempertahankan wilayah Jawa Barat dari pasukan penjajah. Area pamer pada lantai satu mencakup ruang 1 (Pergerakan Nasional), ruang 2 (Detik Proklamasi), ruang 3 (Palagan Bandung), ruang 4 (Perang Kemerdekaan), ruang 5 (Pemberontakan DI/TII Jabar), dan ruang 6 (Penumpasan DI/TII Jabar).



Gambar 4.1 Layout Lt.1  
Sumber: Dokumen Penulis

##### 4.1.1 Konsep tata ruang

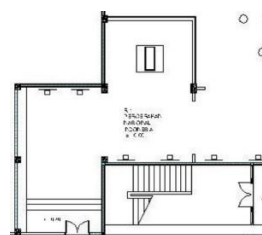
Sesuai dengan standar perancangan museum dengan storyline yang disusun berdasarkan urutan mulai dari tanggal paling tua, sirkulasi ruangan juga dibuat "Linear". Pengunjung akan diarahkan untuk melewati ruang ke ruang secara berurutan. Hal tersebut bertujuan agar pengunjung dengan mudah mengikuti alur storyline yang dibuat.



Gambar 4.2 Layout Lt.1

Sumber: Dokumen Penulis

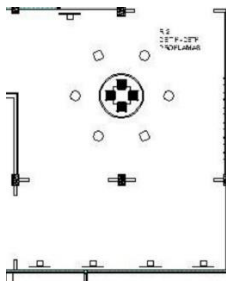
a. Ruang pamer 1 (Pergerakan Nasional), menceritakan awal mula perjuangan rakyat Jawa Barat yang mulai bersatu dalam mengusir penjajah. Pengumpulan rakyat tersebut ditandai pukulan bedug sebagai tanda dimulainya rakyat yang mulai bersatu. Objek pamer yang ditampilkan berupa senjata tradisional yang digunakan oleh rakyat Jawa Barat dalam melawan penjajah.



Gambar 4.3 Layout R.1

Sumber: Dokumen Penulis

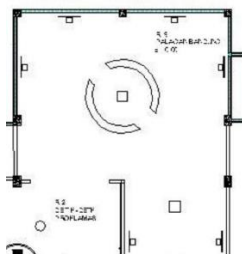
- b. Ruang pameran 2 (Detik Proklamasi), pada ruangan ini menampilkan suasana perundingan terkait proklamasi kemerdekaan yang dijaga oleh pasukan siliwangi terpilih. Suasana yang ditampilkan adalah ketegangan dari perundingan yang hanya memiliki sedikit waktu dan dituntut memperoleh hasil yang semaksimal mungkin.



Gambar 4.4 Layout R.2

Sumber: Dokumen Penulis

- c. Ruang pameran 3 (Palagan Bandung), menceritakan perjuangan pasukan Siliwangi mempertahankan Bandung dimana didalamnya juga terdapat peristiwa Bandung Lautan Api. Pada ruangan ini dibuat *layout display* membentuk lingkaran menyerupai monumen peristiwa.

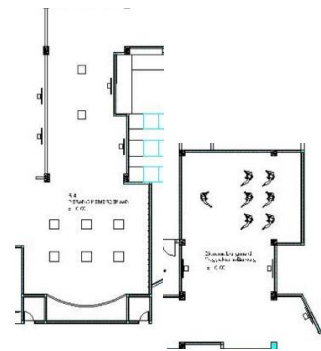


Gambar 4.5 Layout R.3

Sumber: Dokumen Penulis

- d. Ruang pameran 4 (Perang Kemerdekaan), menceritakan

pasukan militer Siliwangi yang ditugaskan untuk membantu mempertahankan Ibukota Negara Indonesia di Yogyakarta. Para pasukan siliwangi melakukan *Long March* dengan hati-hati supaya tidak disergap pasukan musuh. Peristiwa *Long March* tersebutlah yang menjadi ikonik pada ruangan ini dimana bentuk *layout* dibentuk menyerupai lorong panjang yang menggambarkan perjalanan *Long March* pasukan Siliwangi

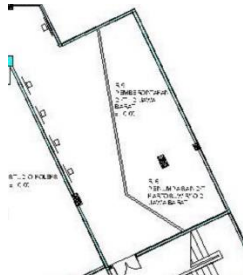


Gambar 4.6 Layout R.4

Sumber: Dokumen Penulis

- e. Ruang pameran 5&6 (Penumpasan DI/TII Jawa Barat), menceritakan DI/TII Jabar yang memanfaatkan keadaan setelah pasukan Siliwangi melakukan *Long March* dengan menyerang markas pasukan Siliwangi di Bandung. Pada peristiwa ini Letkol Lembong menjadi korban kekejaman DI/TII. Akhirnya Pasukan Siliwangi yang dikirim ke Yogyakarta ditarik mundur untuk kembali ke Jawa Barat untuk menumpas DI/TII. Pada

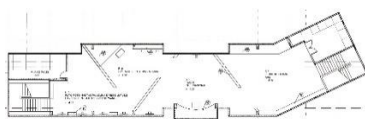
ruangan ini dibuat diorama besar yang menggambarkan operasi penumpasan DI/TII.



Gambar 4.7 Layout R.5&6  
Sumber: Dokumen Penulis

#### 4.2 Area Ruang Pamer Lt. 2

Ruang pameran pada lantai dua berisikan benda pameran yang merupakan saksi bisu perjuangan tentara Siliwangi diluar Jawa Barat demi membantu memperjuangkan keutuhan NKRI. Terdapat empat ruang pameran yang berada pada lantai dua, yaitu: Ruang 7 (Pemberontakan RMS), Ruang 8 (Tugas Internasional), Ruang 9 (Operasi Seroja Timor Timur), Ruang 10 (Foto Mantan Panglima Divisi Siliwangi)



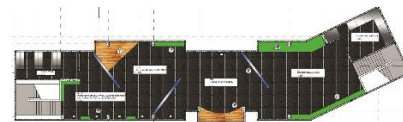
Gambar 4.8 Layout Lt. 2  
Sumber: Dokumen Penulis

##### 4.2.1 Konsep Tata Ruang

Penataan layout pada area ini didesain menyerupai pelatihan halang rintang milik tentara yang memiliki makna bahwa para pasukan harus siap dalam menghadapi segala rintangan yang ada

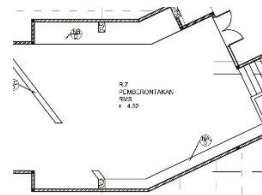
baik di dalam maupun diluar wilayahnya sendiri.

Sama seperti pada lantai satu, sirkulasi dibuat linear mengikuti bentuk bangunan yang memanjang.



Gambar 4.9 Layout Lt. 2  
Sumber: Dokumen Penulis

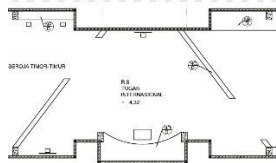
- a. Ruang pameran 7 (Pemberontakan RMS), menceritakan pasukan Siliwangi yang ditugaskan membatasi dan menumpas pergerakan RMS di Maluku. Setelah keadaan di Jawa Barat kondusif, pasukan Siliwangi banyak dikirim ke luar Jawa Barat untuk mempertahankan keutuhan NKRI.



Gambar 4.9 Layout R. 7  
Sumber: Dokumen Penulis

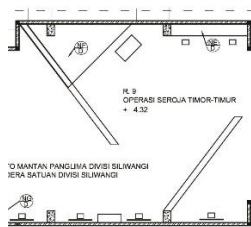
- b. Ruang pameran 8 (Tugas Internasional), menceritakan beberapa pasukan terbaik Siliwangi yang dipilih untuk dikirim sebagai pasukan Garuda oleh PBB untuk membantu menjaga keutuhan wilayah luar negeri dalam misi perdamaian.





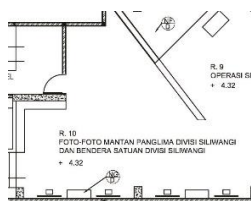
Gambar 4.10 Layout R. 8  
Sumber: Dokumen Penulis

- c. Ruang pameran 9 (Operasi Seroja Timor-timur), menceritakan pasukan Siliwangi yang dikirim ke perbatasan Timor-timur dalam mempertahankan Timor-timur supaya tetap menjadi bagian dari wilayah NKRI.



Gambar 4.11 Layout R. 9  
Sumber: Dokumen Penulis

- d. Ruang 10 (Mantan Panglima Siliwangi), merupakan sebuah ruangan dengan foto-foto mantan panglima pasukan Siliwangi.



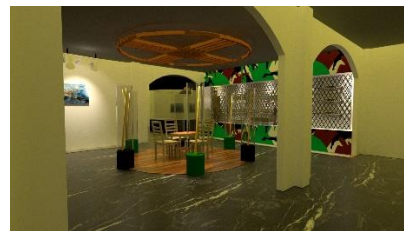
Gambar 4.12 Layout R. 10  
Sumber: Dokumen Penulis

#### 4.3 Sistem Pencahayaan dan Penuasaan Ruang

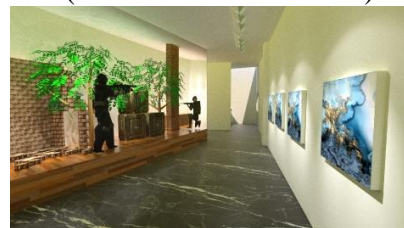
Sistem pencahayaan yang digunakan hanyalah pencahayaan buatan, karena pencahayaan alami dapat merusak objek pameran sehingga tidak digunakan sebagai sistem pencahayaan di museum ini. Pada

pencahayaan umum digunakan LED downlight 12 Watt Warm Glow yang menghasilkan efek cahaya redup yang hangat. Hal tersebut bertujuan agar pengunjung dapat lebih fokus kepada objek pameran dengan warna dan intensitas cahaya yang lebih terang dari pencahayaan umum. Sedangkan lampu yang digunakan pada pendant memiliki warna yang sama yaitu warm glow dengan intensitas cahaya yang lebih tinggi.

Pendant light juga digunakan disetiap objek pameran yang menjadi point of view di masing-masing ruangnya, jadi setiap ruangan hanya memiliki maksimal satu pendant light.



R.2 (Detik-detik Proklamasi)



R.5&6 (Penumpasan DI/TII Jabar)



R.7 (Pemberontakan RMS)

**DAFTAR PUSTAKA**

Tresnadi, C., dan Sachari, A. (2015). Estetika Interaksi: Pendekatan MDA pada Game Nitiki. MUDRA Jurnal Seni Budaya (ISSN 0854-3461) Volume 30, Nomor 2, Mei 2015, p238-246.

Wahyudi, A. K. (2013). Analisis Penerapan Antarmuka Alamiah pada Buku Interaktif Augmented Reality Arca Menggunakan MDA Framework. unakan\_MDA\_framework

Laksito, Boedhi. (2017). Metode Perencanaan&Perancangan Arsitektur. Jakarta: Nulisbuku.

Ambrose, Timothy. (2005). *Museum Basics*. USA: Routledge.

Stolow, Nathan. (1981). *Procedures and Conservation Standards for Museum Collections in transit and on Exhibition*. Paris: Unesco.

United Nations Educational. (1974). *Museum Architecture Vol. XXVI*. Paris: Place de Fontenoy.

Miollis, Rue. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. France: Franly S.A

WINDY CARENA, Sесilia;  
WULANDARI, Ratri. EFEK  
PENCAHAYAAN BUATAN  
TERHADAP TAMPILAN KARYA DI  
ROEMAH SENI SARASVATI.

SULISWANINGSIH; UTAMI, Ema;  
SUNYOTO, Andi. PERANCANGAN  
MUSEUM BATIK VIRTUAL  
MENGUNAKAN PENDEKATAN  
MDA

IRDANA, Nuryuda. KONSEP  
PENATAAN KOLEKSI MUSEUM  
UNTUK MEMPERMUDAH

PEMAHAMAN WISATAWAN  
DALAM WISATA EDUKASI ARSIP  
DAN KOLEKSI PERBANKAN DI  
MUSEUM BANK MANDIRI  
JAKARTA