

DAFTAR BAGAN

BAB I

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir.....	7
----------------------------------	---

BAB II

Bagan 2.1 Diagram Pendekatan.....	39
-----------------------------------	----

BAB III

Bagan 3.1 Susunan Organisasi Museum Zoologi Bogor	55
Bagan 3.2 Struktur Organisasi Museum Geologi Bandung.....	62
Bagan 3.3 Bagan Sirkulasi Pengunjung.....	69
Bagan 3.4 Bagan Sirkulasi Pengunjung.....	69
Bagan 3.5 Struktur Organisasi Museum	105
Bagan 3.6 Bagan Alur Aktivitas Pengunjung	106
Bagan 3.7 Bagan Alur Aktivitas Pengelola	106
Bagan 3.8 Bagan Alur Sirkulasi Benda Pamer	106
Bagan 3.9 Bagan Pola Aktivitas Pengunjung	108
Bagan 3.10 Bagan Pola Aktivitas Pengelola.....	109
Bagan 3.11 Bagan Pola Aktivitas Koleksi.....	110
Bagan 3.12 Bubble Diagram Lantai <i>Basement</i>	120
Bagan 3.13 Bubble Diagram Lantai Dasar	120
Bagan 3.14 Bubble Diagram Lantai Dasar	120
Bagan 3.15 Bubble Diagram Lantai 2.....	121
Bagan 3.16 Bubble Diagram Lantai 3.....	121

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2. 1 Tabel Standar Sirkulasi.....	23
Tabel 2. 2 Tabel Standar Luminasi Cahaya	29
Tabel 2. 3 Tabel Elemen-Elemen Signage.....	36
Tabel 2. 4 Standar Tinggi Orang Indonesia	37

BAB III

Tabel 3. 1 Data Koleksi Museum Geologi Bandung	63
Tabel 3. 2 Tabel Analisa Perbandingan Site	95
Tabel 3. 3 Tabel Analisa Site	98
Tabel 3. 4 Tabel Kebutuhan Ruang	110
Tabel 3. 5 Tabel Kebutuhan Ruang	112
Tabel 3. 6 Tabel Kebutuhan Ruang	113
Tabel 3. 7 Tabel Kebutuhan Ruang	114
Tabel 3. 8 Tabel Kebutuhan Ruang	115
Tabel 3. 9 Tabel Kebutuhan Ruang	116
Tabel 3. 10 Tabel Kebutuhan Ruang	117
Tabel 3. 11 Tabel Kebutuhan Ruang	117
Tabel 3. 12 Tabel Kebutuhan Ruang	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat pertama kali terbentuk sekitar 4,5 miliar tahun yang lalu, bumi tersusun menjadi beberapa lapisan yang sangat panas dan salah satunya adalah litosfer. Litosfer adalah lapisan kulit bumi yang tersusun dari batuan dan mineral. Litosfer kemudian lama-kelamaan membeku dan ditinggali makhluk hidup. Dalam ilmu geologi, batuan (kata jamak dari batu) adalah salah satu sumber daya alam berupa benda keras yang terbuat alami dari mineral atau mineraloid. Batuan dalam lapisan litosfer terbagi menjadi tiga; batuan beku yang dihasilkan dari magma pijar yang membeku dan menjadi 80% batuan yang menyusun kerak bumi, batuan sedimen yang tersusun diatas permukaan bumi dengan proses pelapukan dan pengendapan, serta metamorf yang merupakan metamorfosis dari kedua batuan yang sudah ada sebelumnya. Batuan dihasilkan dari proses alami yang tidak singkat, prosesnya memakan waktu hingga puluhan, ratusan, ribuan bahkan jutaan tahun. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ahli geologi, batuan penting untuk dipelajari oleh masyarakat karena batuan adalah penyusun dari lapisan bumi yang kita tinggali. Di dalam batuan sebenarnya memiliki rekam jejak peristiwa bumi di masa lampau sekaligus sebagai alat untuk mempelajari mengenai potensi-potensi sumber daya, ekonomi, dan peristiwa alam (bencana) yang akan terjadi di masa mendatang. Sehingga setiap batuan memiliki ceritanya masing masing,

Museum adalah sarana yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai batuan. Selain menyimpan benda-benda mengenai batuan, museum juga melestarikan dan menyalurkan serta mengedukasi masyarakat, khususnya mengenai batuan. Akan tetapi, menurut Ketua Asosiasi Museum Indonesia (AMI) Putu Rudana (2016), jumlah kunjungan ke museum dalam setahun masih sangat rendah. Data yang masuk ke AMI Per tahun tidak lebih dari 10 juta orang yang mengunjungi museum. Seharusnya dengan banyaknya museum di Indonesia, jumlah kunjungan harusnya lebih banyak, minimal untuk pendidikan generasi bangsa. Fakta yang sangat disayangkan karena informasi dan

koleksi museum tidak tersampaikan dengan baik sehingga fungsi museum sebagai lembaga yang mengedukasi masyarakat menjadi kurang maksimal. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hal tersebut, penulis melakukan survey dengan menyebar kuesioner secara daring kepada masyarakat yang pernah mengunjungi museum dengan total 100 responden. 88 responden mengaku tertarik secara pribadi untuk mengunjungi museum, akan tetapi 75 dari 100 responden tersebut mengaku jarang mengunjungi museum. Kebanyakan diantaranya mengatakan bahwa hal yang membuat mereka mempertimbangkan kembali untuk datang ke museum dan mengurangi ketertarikan mereka untuk datang ke museum adalah desain interior yang kurang mendukung benda koleksi, penyajian informasi yang kurang menarik, serta kesan museum yang terlihat kuno dan angker.

Pengetahuan tentang batuan dapat didapatkan di Museum Geologi Bandung. Akan tetapi Museum Geologi mempunyai cakupan yang sangat luas sehingga pengetahuan tentang batuan hanya sedikit yang dibahas.

Dari yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya museum untuk pelestarian, penyaluran koleksi, penyimpanan dan pengedukasian mengenai batuan mulai dari proses terbentuknya batuan hingga sekarang dengan desain interior dan juga penyajian koleksi yang menarik. Museum ini berperan penting dalam melestarikan berbagai bukti-bukti terkait batuan berupa batuan dan mineral dalam wujud nyata maupun berupa catatan lapangan dan hasil penelitian laboratorium, juga film dokumenter yang merekam proses-proses terjadinya batuan di alam maupun aktivitas para ahli di lapangan. Perancangan interior dan penyajian koleksinya harus membangkitkan minat pengunjung untuk belajar batuan dan harus mendukung pencapaian informasi koleksi kepada pengunjung. Agar lebih menarik dan memudahkan pencapaian informasi kepada pengunjung, maka diperlukan bantuan teknologi dalam perancangan interiornya, seperti contohnya media interaktif dan masih banyak lagi. Dengan perancangan ini, diharapkan museum menjadi sarana edukatif yang optimal dalam pembelajaran, dan meningkatkan minat masyarakat dalam belajar batuan serta jauh dari kesan kuno dan angker. Proses perancangannya meliputi. Tahapan studi literatur berkaitan dengan aspek kebumihan dan batuan, analisis standar museum, observasi lapangan, wawancara dan pengolahan data. Sehingga nantinya data yang diperoleh

untuk proses perancangan lengkap, lancar dan hasil akhir desain yang diharapkan dihasilkan dengan maksimal serta memenuhi standar perancangan museum sebagai media pelestarian, wisata dan sarana edukasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, terdapat permasalahan pada Museum, diantaranya yaitu:

1. Belum terciptanya desain interior museum yang dapat menarik minat masyarakat terhadap Museum Batuan.
2. Belum terciptanya desain interior Museum Batuan yang sesuai standar perancangan museum.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, ditemukan rumusan masalah untuk Museum Batuan, yaitu:

1. Bagaimana menciptakan sebuah desain interior museum yang dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari batuan?
2. Bagaimana menciptakan desain interior Museum Batuan yang sesuai dengan standar perancangan Museum?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran perancangan Museum Batuan ini adalah menghasilkan sebuah desain interior museum yang dapat menarik minat masyarakat setempat sehingga menjadikan museum sebagai sarana edukasi yang optimal bagi masyarakat.

1.5 Batasan Perancangan

Untuk membatasi lingkup perancangan agar mencegah pembahasan yang terlalu meluas dan lebih berfokus, batasan perancangan dalam yang dipilih yaitu:

1. Perancangan Museum Batuan mengacu pada Museum Geologi Bandung sebagai sumber informasi dan obyek pameran.
2. Proyek yang dipilih adalah Museum Batuan, lokasi *sitenya* berada di Gambung, Ciwidey dengan luas bangunan $-/+6.000$ m².

3. Ruang yang akan dirancang yaitu *lobby*, ruang pameran, *receptionist*, toko souvenir, perpustakaan dengan total +/-2.000 m².
4. Berfokus pada suasana interior, elemen pengisi interior, dan sirkulasi interior.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Museum Batuan terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Bagi Penghuni/Pengunjung
 - 1) Mengubah persepsi masyarakat bahwa museum di Indonesia terkesan kuno, angker, dan tidak terawat menjadi sarana/wadah edukasi yang menarik dan canggih.
 - 2) Membawa pengunjung merasakan suasana ruang yang sesuai dengan obyek pameran sehingga mengoptimalkan proses publikasi dan edukasi.
 - 3) Menciptakan ruang kerja yang nyaman sehingga mengoptimalkan kinerja pengelola.
2. Bagi Keilmuan
 - 1) Sebagai syarat kelulusan mahasiswa Desain Interior
 - 2) Mencetak desainer interior yang ahli dan handal
 - 3) Menyiapkan tenaga kerja desainer interior yang siap bersaing di dunia kerja
3. Bagi Keilmuan Interior
 - 1) Sebagai media pembelajaran dan mengasah kemampuan desainer dalam menciptakan desain interior museum.
 - 2) Memberikan inspirasi desain atau acuan untuk diterapkan pada museum-museum lain.

1.7 Metode Perancangan

Dalam proses perancangan museum batuan, terdapat 5 tahapan metode yang dijalani. Yaitu:

1. Pengumpulan Data

Data yang nantinya akan digunakan terbagi menjadi 2, yaitu data primer dan sekunder. Data primer berupa data utama yang menunjang proses perancangan berupa observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi berupa *site plan*, fasilitas, aktivitas pengguna, dan studi banding. Sedangkan data sekunder adalah data penunjang data primer yang juga digunakan untuk proses perancangan. Data sekunder berupa literatur objek perancangan untuk mendapatkan informasi mengenai definisi, jenis, kaitan hukum atau aturan pemerintah setempat, dan studi preseden.

2. Analisis Data Objek Perancangan

Setelah data primer dan sekunder terkumpul, analisis dilakukan untuk menemukan fenomena dan menemukan permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut terus dianalisa hingga munculnya solusi desain.

3. Sintesis Data Objek Perancangan

Setelah dikumpulkan dan dianalisis, data tersebut disintesis. Proses metode ini didalamnya mengandung studi aktivitas pengguna, kebutuhan ruang pengguna, besaran ruang, matriks, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking* dan lain-lain.

4. Tema dan Konsep

Sesudah data-data yang dikumpulkan dianalisis dan disintesis, kemudian muncul tema dan konsep perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang muncul.

5. Output Perancangan

Hasil dari data yang telah dikumpulkan, dianalisis, disintesis dan dikembangkan lewat tema dan konsep nantinya akan berupa desain dan gambar teknis. Output perancangan ini diharapkan memberikan kesan museum yang lebih baik, berkualitas, dan mampu mengatasi fenomena serta permasalahan yang ada pada museum-museum lainnya. Sehingga fungsi museum sebagai sarana wisata sambil belajar tercapai dengan baik.

1.8 Sistematika Pembahasan

1. BAB I Pendahuluan

Merupakan gambaran umum dari perancangan yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, sistematika pembahasan dan kerangka pikiran.

2. BAB II Kajian Teori

Berisikan data sekunder atau kajian teori dari objek perancangan seperti definisi, klasifikasi proyek, standardisasi umum proyek, peraturan pemerintah, pendekatan yang digunakan, dan studi-studi preseden.

3. BAB III Analisis Studi Banding, Preseden dan Deskripsi Proyek

Menjelaskan hasil analisa-analisa studi banding, dan deskripsi khusus mengenai proyek. Deskripsi tersebut berisikan tentang sejarah proyek, visi misi proyek, analisa *site*, jumlah pengguna, analisa eksisting dan lain-lain.

4. BAB IV Konsep & Tema Perancangan

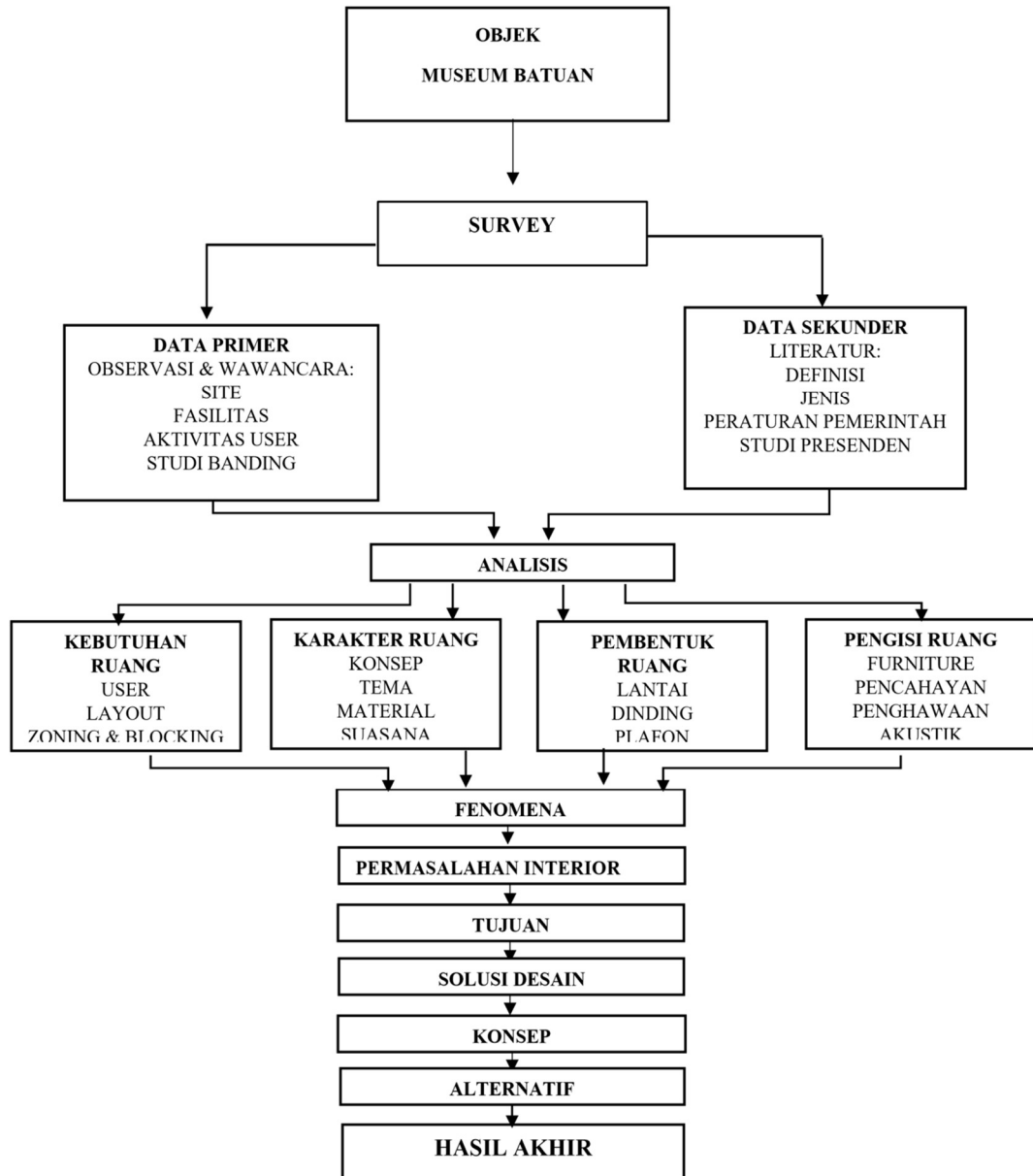
Berisi tentang konsep-konsep dan tema mengenai perancangan Museum Batuan. Konsep perancangan ini adalah solusi dari permasalahan desain dan implementasi yang diterapkan dalam desain.

5. BAB V Kesimpulan

Menjelaskan kesimpulan perancangan dan sejauh mana aplikasi konsep terhadap perancangan yang dijelaskan pada bab sebelumnya.

1.9 Kerangka Berpikir

Bagan 1 1 Kerangka Berpikir



Sumber: Dokumen Penulis, 2019

BAB II

KAJIAN LITERATUR DAN DESKRIPSI PROYEK

2.1 Definisi Proyek

Pengertian museum yang beredar di sekitar masyarakat sesuai dengan pemahaman masyarakat mengenai fungsi museum itu sendiri. Pengertian museum menurut pandangan masyarakat adalah gedung yang berfungsi sebagai objek wisata/sarana edukasi, yang menyimpan koleksi-koleksi benda peninggalan yang dijaga, dirawat dan dilestarikan.

2.1.1 Pengertian Museum

Direktorat Museum (2008:15) mengatakan bahwa museum berasal dari kata “*Mouseion*”, berasal dari bahasa Yunani yang memiliki arti kuil untuk dewi-dewi Muze yang berjumlah 9, yang juga merupakan keturunan dari Mnemosyne dan Zeus, dewa tertinggi Yunani dan anak-anak tersebut memiliki tugas utama sebagai penghibur. Menurut mitologi Yunani itu adalah para penguasa cabang-cabang seni dan ilmu pengetahuan, seperti Calliope, Cleio, Euterpe, Erato, Melpomene, Polyhymnia, Thaleia, Terpsichore, dan Urania. Mereka semua bersemayam di Pegunungan Olympus. Nama museum dalam Bahasa latin digunakan untuk bangunan universitas di jaman Alexandria tahun 1615, sedangkan istilah “*mouseion*” digunakan sebagai tempat perpustakaan dan untuk studi, sedangkan di Inggris adalah sebagai bangunan untuk menyajikan atau memamerkan (*display*) obyek, tercatat pertama kali 1683.

Para ahli mengemukakan beberapa pendapat mengenai pengertian museum, diantaranya:

Douglas A. Allan

Museum sederhananya adalah sebuah gedung yang menyimpan benda-benda yang digunakan untuk penelitian studi dan senangan. (sejarahlengkap.com)

Soerjanto Poespowardojo

“Museum adalah sebuah lembaga pelestarian kebudayaan negara, yang berisi benda berwujud (*tangible*) seperti artefak, fosil, dan benda-benda etnografi maupun benda tak berwujud (*intangible*) seperti nilai, tradisi, dan norma.”

2.1.2 Fungsi Museum

Dikutip dari Majalah Ilmu Permuseum tahun 1988, fungsi utama yang harus dimiliki oleh sebuah museum adalah:

1. Fungsi Kuratorial (*Curatorial*)
2. Fungsi Pameran (*Display*)
3. Fungsi Persiapan Pameran (*Display Preparation*)
4. Fungsi Pendidikan (*Education*)

Menurut hasil musyawarah umum ke-11 *International Council of Museum* (ICOM) pada tahun 1974 di Denmark, fungsi museum yaitu:

1. Pengamanan dan pengumpulan warisan alam dan budaya.
2. Penelitian ilmiah dan dokumentasi.
3. Preservasi dan konservasi.
4. Penyebaran ilmu untuk umum.
5. Pengenalan dan penghayatan kesenian.
6. Visualisasi warisan alam dan budaya.
7. Cerminan pertumbuhan peradaban umat manusia.
8. Wujud rasa syukur dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan penjabaran pengertian museum di atas, dapat disimpulkan bahwa museum merupakan sebuah sarana yang menyimpan benda-benda berwujud maupun tidak berwujud untuk dilestarikan, disalurkan, dan didedikasikan kepada masyarakat. Museum berfungsi untuk pameran,

pengamanan, pendidikan, dan pengingat diri mengenai peradaban juga wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Museum Batuan merupakan salah satunya.

2.2 Klasifikasi Museum

Menurut *International Council of Museum* (ICOM), museum dapat terbagi menjadi 6 jenis, diantaranya yaitu:

1. *Art Museum* atau Museum Seni
Museum seni adalah museum yang mengelola, mengoleksi, menyimpan dan memajang benda yang berhubungan dengan seni atau kesenian.
2. *Archeology and History Museum* atau Museum Sejarah dan Arkeologi
Museum sejarah dan arkeologi adalah museum yang di dalamnya ada benda arkeologi dan benda bersejarah yang menyimpan informasi tentang sejarah manusia serta peradabannya.
3. *National Museum* atau Museum Nasional
National Museum atau museum nasional adalah museum yang menyimpan benda yang berasal dari berbagai wilayah dari Negara tempat museum itu berdiri.
4. *Natural History Museum* atau Museum Sejarah Nasional
Natural History Museum adalah museum mengenai ilmu alam yang didalamnya menyimpan informasi dan hal-hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam.
5. *Science and Technology Museum* atau Museum Sains dan Teknologi
Museum Sains dan Teknologi adalah museum yang isinya adalah seputar atau berhubungan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. *Specialized Museum* atau Museum Khusus
Specialized museum atau museum khusus adalah museum yang menyimpan satu benda tertentu yang mungkin berbeda dari kelima jenis museum sebelumnya.

Klasifikasi jenis pameran

Menurut jenis pamerannya, klasifikasinya menurut museumgeologiku 2011 terbagi lagi menjadi:

a. Pameran Tetap (*Permanent Exhibition*)

Merupakan pameran yang diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia yang menyajikan karya-karya disajikan berdasarkan konsep kuratorial. Penyelenggaraan pameran ini biasanya berlangsung minimal 1 kali dalam setahun.

b. Pameran Temporer (*Temporary Exhibition*)

Pameran bersama atau pameran tunggal yang menyajikan karya-karya dalam jangka waktu tertentu, biasanya berlangsung minimal selama 10 hari, dan maksimal berlangsung selama 30 hari. Galeri Nasional Indonesia atau kerjasama dengan pihak lain sebagai penyelenggaranya.

c. Pameran Keliling (*Traveling Exhibition*)

Pameran yang menyajikan koleksi maupun karya diluar koleksi milik Galeri Nasional Indonesia ke berbagai daerah di dalam dan atau di luar Indonesia yang juga diselenggarakan oleh Galeri Nasional Indonesia atau kerjasama dengan pihak lain. Waktu penyelenggaraan pameran ini minimal berlangsung selama 10 hari.

Dari klasifikasi ICOM diatas, museum batuan termasuk klasifikasi jenis *Natural History Museum*. Museum batuan adalah museum yang berisi tentang informasi-informasi terkait aspek kebumian khususnya batuan. Dan juga termasuk kedalam jenis pameran tetap.

2.3 Standarisasi Proyek

Standarisasi untuk proyek dibagi menjadi 2, yaitu:

2.3.1 Secara Umum

Beberapa syarat yang harus dipenuhi untuk membuat sebuah museum berdasarkan buku Pedoman Pendirian Museum (1999/2000) adalah sebagai berikut:

1. Lokasi Museum

a. Lokasi yang Strategis

Hendaknya memilih lokasi strategis yang lebih mengutamakan kepentingan penggunaannya yaitu masyarakat, pelajar, mahasiswa, ilmuwan, dan wisatawan disbanding mengutamakan kepentingan pengelola.

b. Lokasi Yang Sehat

Lokasi yang sehat diartikan lokasi yang digunakan untuk berdirinya sebuah museum harus jauh dari daerah industri yang banyak pengotoran udara, bukan daerah yang berawan atau bertanah pasir.

2. Persyaratan Bangunan

Persyaratan yang mengatur bentuk ruang museum dijabarkan sebagai berikut ini:

- a. Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai dengan fungsi dan aktivitas, ketenangan dan keramaian, dan keamanan.
- b. Pintu masuk utama diperuntukkan bagi pengunjung.
- c. Pintu masuk *service* diperuntukkan bagian pelayanan, perkantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan khusus.
- d. Area *semi public* yang terdiri dari bangunan administrasi, termasuk ruang rapat dan perpustakaan.
- e. Area *private* terdiri dari laboratorium konservasi, studio preparasi dan gudang penyimpanan.

- f. Area publik atau umum terdiri dari bangunan utama meliputi pameran tetap, pameran temporer dan peragaan, auditorium, kafetaria, keamanan, *gift shop*, *ticket box*, penitipan barang, *lobby*, dan tempat parkir.

Klasifikasi Fasilitas

Pembagian fasilitas pada aktivitas yang ada dalam bangunan museum menurut Mohammad Zakaria (2013), yaitu:

- 1) Fasilitas umum
Menampung segala aktivitas umum dalam museum sebelum memasuki fasilitas yang lainnya.
- 2) Fasilitas pameran
Merupakan bagian yang terbesar Biasanya menampung aktivitas utama yaitu kegiatan pameran baik pameran tetap, terbuka maupun temporer.
- 3) Fasilitas administrasi
Menampung kegiatan petugas administrasi, contohnya keuangan, pengamanan, surat menyurat, kerumahtanggaan, pengelolaan ketenagaan, dan registrasi koleksi.
- 4) Fasilitas pendidikan
Menampung kegiatan pendidikan, pelayanan terhadap umum, yang mana dibedakan dengan fasilitas pameran
- 5) Fasilitas penelitian dan perawatan koleksi
Menampung kegiatan penelitian baik di lapangan maupun dalam museum sendiri, kegiatan perawatan dan penelitian keadaan koleksi, kegiatan perbaikan koleksi yang rusak, pembuatan tiruan yang sah dan mempersiapkan koleksi untuk pameran.
- 6) Fasilitas *Service*
Menampung kegiatan perbaikan, pemeliharaan, kebersihan, pengawasan, keamanan, dan utilitas.

7) Fasilitas Cafeteria

Cafeteria yang terletak dalam museum umumnya merupakan rumah makan seperti café yang penempatannya merupakan penyisihan tempat dari museum yang dipergunakan dengan tujuan untuk menarik pengunjung selain museum itu sendiri.

8) Fasilitas Perpustakaan

Melaksanakan fungsi perpustakaan, dan menyimpan penerbitan serta hasil penelitian museum.

9) *Lobby*

Menampung kegiatan pengunjung saat pertama kali masuk kedalam museum

10) Tempat Penjualan Cenderamata

Menampung semua bentuk kerajinan tangan, pernak – pernik yang merupakan suatu khas yang mencerminkan isi dari museum tersebut.

11) Ruang pos jaga

Ruang pengamanan museum yang biasanya terletak di dekat pintu gerbang bangunan.

12) Ruang parkir

13) Toilet

2.3.2 Secara Khusus

Pameran Pada Museum

Pameran menurut buku Museum geologiku (2011) adalah suatu kegiatan penyajian benda koleksi tinggalan budaya untuk dikomunikasikan, sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat secara luas..

1. Metode Pameran Museum

a. Memotivasi Pengunjung

Penyajian pameran yang baik harus mampu memotivasi pengunjung: harus menentukan kepada siapa informasi itu ditujukan, pengunjung umum atau pengunjung khusus.

b. Fokus Konten

Fokuslah pada isi, saringlah informasi yang ingin disampaikan sehingga pengunjung tidak dijejali dengan terlalu banyak informasi yang malah akan membuatnya enggan menerima informasi tersebut.

c. *Immersion*

Membuat informasi sedemikian rupa sehingga pengunjung merasa terlibat. Mengikat pengunjung dengan sebuah "cerita", apa yang ditampilkan harus membangkitkan rasa ingin tahu lebih lanjut dan menggali lebih dalam.

d. Modul

Susunlah tema kecil-kecil tetapi bersifat menyeluruh dan mudah dipahami. Hindari menyajikan satu tema besar yang rumit.

e. *Skimmability*

Skimmability adalah kemampuan sebuah informasi untuk dicerna sambil berlalu. Jadi yang dimaksud adalah sistem tata pameran harus dibuat sedemikian rupa sehingga pengunjung dapat memahaminya dengan mudah walaupun dia hanya membaca atau melihat sepintas.

f. Pola

Pola sirkulasi lalu-lintas pengunjung merupakan hal yang juga harus diperhatikan demi kemudahan mereka memahami informasi yang disampaikan. Disini unsur arsitektur memegang peran penting.

g. Menangkap Rasa Ingin Tahu

Bangkitkan rasa ingin tahu pengunjung: gunakan teknik-teknik *storytelling* untuk menarik minat pengunjung dan membuat mereka bertahan menikmati sebuah informasi.

h. Interaksi

Interaksi dengan pengunjung harus dibangun dengan melibatkan emosi mereka melalui penyajian pameran yang interaktif, baik melalui teknologi maupun dengan cerita yang menarik. Salah satu cara untuk membangun interaksi tersebut adalah menyajikan koleksi yang dapat disentuh oleh pengunjung.

i. Mengintegrasikan Teknologi

Teknologi sederhana yang dapat memancing rasa ingin tahu pengunjung lebih bermanfaat dibandingkan teknologi rumit yang akan membuat pengunjung "bermain – main" dengan peralatan yang ada. Karena hal itu membuat pengunjung bukan mempelajari kandungan informasi yang ada dalam perangkat teknologi tersebut. Teknologi yang digunakan harus dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, bukan sebaliknya.

j. Informasi

Sajikan informasi secara berjenjang agar pengunjung mudah memahami apa yang ingin disampaikan.

Dalam perancangan museum ada beberapa pertimbangan perencanaan dan metode untuk penataan ruang dan penyampaian informasi, antara lain :

- a. Menentukan tema pameran, kemudian memilih obyek pamer yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

- b. Merencanakan sistematika penyajian obyek pameran sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari:
 - Sistem menurut kronologis
 - Sistem menurut fungsi
 - Sistem menurut jenis koleksi
 - Sistem menurut bahan koleksi
 - Sistem menurut asal daerah
- c. Memilih metode penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih melalui:
 - Metode pendekatan estetis
 - Metode pendekatan tematik

2. Penyajian Koleksi

Menurut Pedoman Museum Indonesia (2008) yang termuat dalam belajartututiadaakhir.blogspot.co.id diakses pada 20 Februari 2020, pameran didalam museum harus mempunyai daya tarik tertentu setidaknya untuk jangka waktu 5 tahun, maka sebuah pameran harus dibuat dengan menggunakan suatu metode. Metode berdasarkan motivasi pengunjung museum adalah metode yang dianggap baik sampai saat ini. Metode ini merupakan hasil penelitian beberapa museum di eropa dan digunakan hingga saat ini. Penelitian ini memakan waktu beberapa tahun, sehingga dapat diketahui ada 3 kelompok besar motivasi pengunjung museum, yaitu:

- a. Motivasi pengunjung untuk melihat keindahan koleksi-koleksi yang dipamerkan.
- b. Motivasi pengunjung untuk menambah pengetahuan setelah melihat koleksi-koleksi yang dipamerkan.
- c. Motivasi pengunjung untuk melihat dan merasakan suatu suasana tertentu pada area pameran.