

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, museum didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi budaya melalui kegiatan konservasi, penelitian, dan pendidikan. Museum merupakan tempat untuk menyimpan, merawat, serta memamerkan benda-benda yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan ilmu pengetahuan untuk kepentingan pendidikan dan rekreasi masyarakat.

Desain museum yang baik, sering terlupakan dalam dunia desain, meski hal tersebut berpengaruh besar pada peningkatan pengunjung dan persepsi masyarakat. Beberapa riset menunjukkan banyak museum di Indonesia khususnya yang dikelola oleh pemerintah belum berhasil menarik perhatian pengunjung. Masalah seperti perubahan struktur pengelolaan, minimnya pendanaan, dan target revitalisasi yang belum tercapai menjadi masalah utama. Kunci keberhasilan pameran sendiri meliputi penghidupan tema, penjelasan yang mudah dipahami, konten untuk segala usia, sirkulasi yang jelas, teknik tampilan serta elemen visual yang menarik. Ruang pameran yang menarik dan interaktif, serta penggunaan program edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Tidak lupa juga elemen interior yang sangat penting, yakni tata ruang, pencahayaan, dan ergonomi.

Dalam Museum Pendidikan Nasional Indonesia, masih banyak menghadapi masalah terkait interior, seperti tema yang kurang hidup, penjelasan berupa teks panjang dengan tampilan terkesan biasa, teknik tampilan yang ketinggalan zaman, alur pameran yang tidak teratur, pencahayaan yang tidak sesuai dengan standar, serta visual yang kurang menarik. Pencahayaan adalah elemen penting dalam desain interior museum karena mempengaruhi interaksi pengunjung dan suasana ruangan. Desain museum harus menciptakan pengalaman yang nyaman dan fungsional, bukan hanya estetika visual. Pandangan negatif terhadap museum sering muncul akibat tata ruang yang tidak teratur dan pencahayaan yang buruk, membuat museum terlihat sepi dan membosankan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang, melalui observasi dan wawancara pada staff Museum Pendidikan Nasional Indonesia serta pengamatan pada fenomena, studi banding, dan studi preseden, didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Museum Pendidikan Nasional di Indonesia masih belum sepenuhnya menerapkan salah satu fungsi museum dari Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yakni mengenai sebagai tempat rekreasi masyarakat.
2. Inovasi-inovasi yang belum diterapkan yang mana seharusnya dapat meningkatkan penilaian dan kesan masyarakat terhadap museum serta menjadikan museum menjadi lebih menarik dan dapat menjangkau khalayak yang lebih luas. Hal tersebut terbukti dari data survey yang menyatakan jumlah pengunjung yang rendah sebagai tanda kurang ketertarikan dari masyarakat umum terhadap museum.
3. Tata layout yang belum maksimal yang belum menunjukkan alur *story line* yang jelas.
4. Belum memaksimalkan pencahayaan yang digunakan sehingga berpengaruh dari segi penglihatan pengunjung terhadap benda koleksi dan desain pencahayaan yang belum dapat menarik secara maksimal minat masyarakat untuk mengunjungi museum.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah perancangan interior Museum Pendidikan Nasional sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyajikan koleksi museum yang menarik namun tetap merepresentasikan nilai-nilai edukasi?
2. Apa saja inovasi yang sekiranya menjadikan museum menjadi lebih menarik?
3. Bagaimana cara menciptakan tata layout baik dari furniture agar menciptakan alur *story line* yang jelas?
4. Bagaimana menciptakan pencahayaan yang dapat menampilkan informasi secara jelas kepada pengunjung mengenai benda pameran dan menciptakan desain pencahayaan yang menarik?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi yang dapat memberikan informasi secara lengkap dan dapat diterima oleh pengunjung.
2. Menerapkan inovasi yang membuat museum menjadi lebih menarik.

3. Menciptakan tata layout display yang menciptakan *story line* yang jelas agar pengunjung lebih memahami informasi yang disajikan.
4. Memberikan pencahayaan yang cukup dan sesuai dengan standarisasi agar pengunjung dapat melihat dengan jelas benda pameran yang ditampilkan dan membuat desain pencahayaan yang menarik agar menciptakan suasana interior museum yang tidak monoton.

1.4.2 Sasaran perancangan

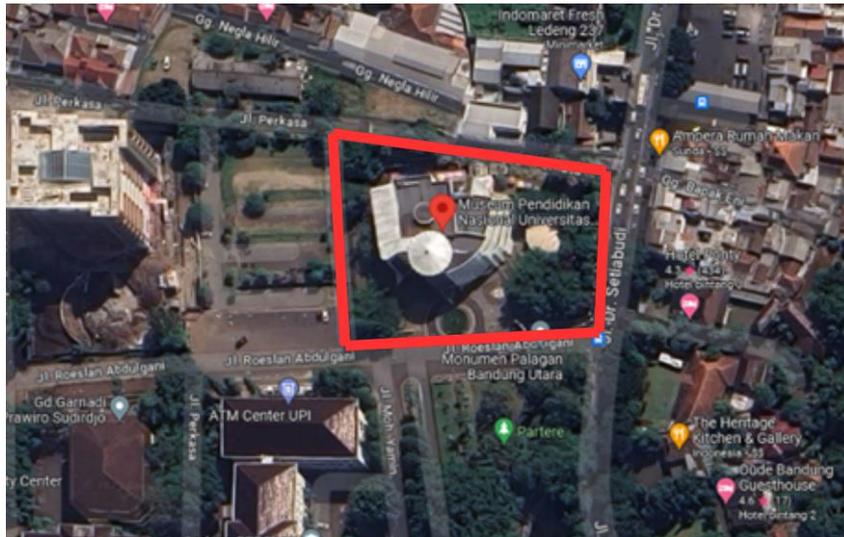
Berdasarkan tujuan perancangan yang telah dijabarkan, didapatkan sasaran Perancangan untuk Museum Pendidikan Nasional sebagai berikut:

1. Informasi lengkap dapat diterima oleh pengunjung museum.
2. Menciptakan inovasi layout yang hemat biaya dan tahan lama dengan pendanaan yang seefektif mungkin yang menjadikan interior museum menjadi lebih menarik.
3. Terciptanya penataan tata letak display yang sesuai dengan standarisasi dan menciptakan *story line* penyajian museum yang tertata dan runtut.
4. Menyajikan pencahayaan yang sesuai standar dan memiliki desain yang menarik.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung ini meliputi:

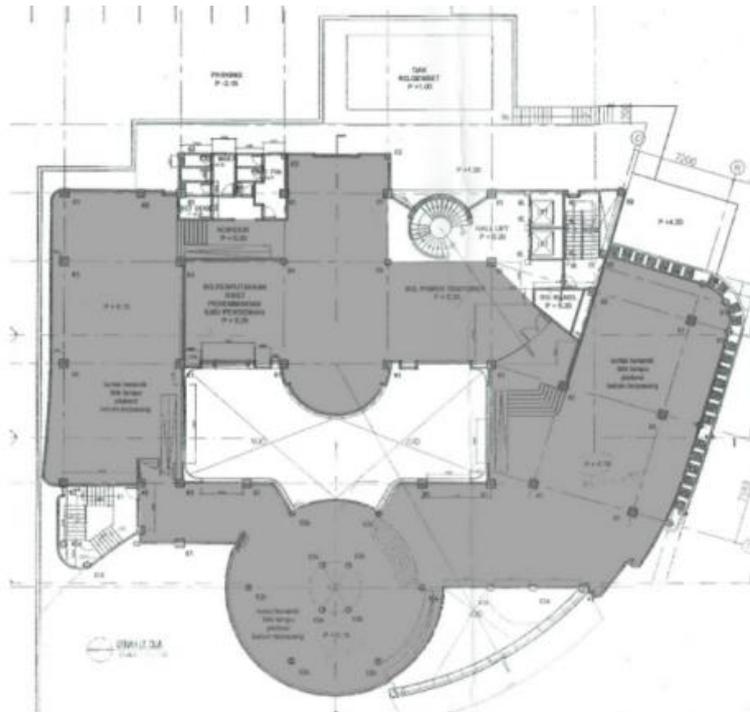
1. Perancangan interior Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung, Jawa Barat.
Memfokuskan perancangan *lighting* atau pencahayaan pada area pameran lantai 2 yang berhubungan dengan penataan barang koleksi, alur sirkulasi dan elemen-elemen interior lainnya.
2. Pendekatan yang diambil adalah *Architectural lighting*.
3. Nama : Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung
4. Tipologi : Museum khusus nasional
5. Alamat : Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154



Gambar 1 Peta Lokasi Museum Pendidikan Nasional Indonesia UPI Bandung

Sumber: Google maps (diakses 2023)

6. Denah :



Gambar 2 Denah Perancangan Lantai 2 museum (wilayah yang diarsir abu-abu adalah area perancangan)

Sumber: Data Museum, 2023

7. Batas perancangan:

No.	Ruang	Luas (m ²)
1	Area pameran lantai 2	802,94
2	Mushola	30,24
Total		833,18

8. Beberapa tampilan eksterior



Gambar 3 Tampak Samping Kanan

Sumber: Google (diakses 2023)



Gambar 4 Tampak Depan

Sumber: Google (diakses 2023)



Gambar 5 Tampak Samping Kiri

Sumber: Google (diakses 2023)

Terlihat bahwa dibagian sebelah kanan dan kiri dari bangunan memiliki barrier yang membuat pencahayaan alami tidak dapat masuk langsung ke interior museum. Pencahayaan alami berasal dari kaca mati melengkung dibagian depan dan pantulan dari bawah yang masuk ke rongga-rongga barrier museum.

9. Beberapa tampilan interior



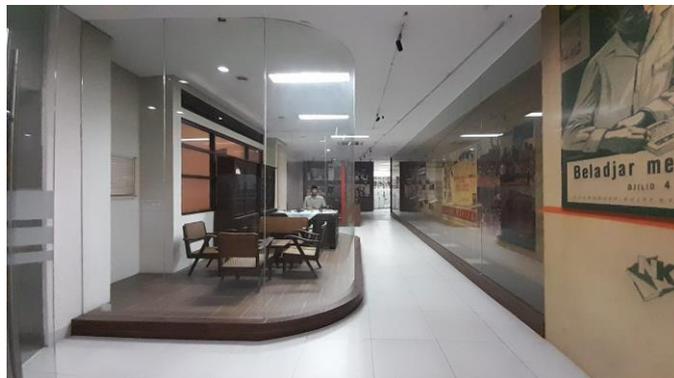
Gambar 6 Area Lantai 2 (Ruang Pendidikan Jaman Pergerakan Nasional)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 7 Area Lantai 2 (Ruang Pendidikan Jaman Pendudukan Jepang dan Jaman Kemerdekaan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 8 Area Lantai 2 (Ruang Jaman Kemerdekaan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 9 Area Lantai 2 (Ruang Jaman Reformasi dan Pendidikan Guru)

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Gambar menunjukkan bahwa di beberapa bagian ruangan menggunakan pencahayaan alami untuk menerangi penyajian benda koleksi dan di beberapa ruangan sepenuhnya mengandalkan pencahayaan alami dikarenakan jendela kaca pada bagian dalam tidak memiliki lapisan yang gelap.

1.6 METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung adalah kualitatif deskriptif dan dibagi menjadi empat tahap yaitu:

1. Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap ini melibatkan beberapa langkah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan pengunjung, karakteristik museum, dan elemen-elemen desain yang diinginkan.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami interaksi pengunjung dengan ruang pameran dan fasilitas serta memahami aspek lingkungan, interior, serta dinamika lalu lintas pengunjung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan kepala museum untuk mendapatkan informasi yang kurang dari observasi museum.

c. Kuesioner

Menggunakan survey kuesioner untuk mengumpulkan data terkait preferensi pengunjung seperti tipe pameran yang diminati dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai sudut pandang dari pengunjung mengenai museum.

- d. Studi kasus
Menganalisa studi kasus serupa atau proyek perancangan sebelumnya untuk memahami tantangan, keberhasilan, dan strategi yang dapat diterapkan.
- e. Studi Literatur
Studi literatur dalam perancangan melibatkan analisis dan sintesis informasi dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, artikel dan dokumen lainnya. Memberikan landasan pengetahuan yang mendalam dan kontekstual untuk membuat keputusan yang berdasarkan bukti saat mengembangkan konsep dan strategi desain.
- f. Studi preseden
Melibatkan analisis dan penerapan inovatif dari proyek atau kasus yang memiliki relevansi dengan proyek yang sedang dirancang. Dalam konteks perancangan museum, studi preseden mencakup analisis museum sejenis, inovasi dalam tata letak dan pameran museum lain, penerapan teknologi dan analisa keberlanjutan.

Alat-alat yang digunakan:

1. Kamera
Kamera dalam tahap pengumpulan data, digunakan untuk mendokumentasikan tampilan pameran, tata letak ruang, pencahayaan, *signage*, dan elemen desain lainnya.
2. Lux meter
Lux meter digunakan untuk mengukur intensitas cahaya dalam interior museum.
3. Sound level meter
Alat ini digunakan untuk mengukur besar intensitas suara dari dalam ruangan museum.
4. Alat tulis
Alat tulis digunakan untuk mencatat berapa besar intensitas cahaya yang telah di ukur, serta mencatat apa saja permasalahan-permasalahan yang ditemui. Alat tulis yang digunakan adalah buku dan juga kertas.

2. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data dalam perancangan ulang museum melibatkan transkripsi dan analisa konten dan analisa konten untuk mengidentifikasi konsep utama untuk mengilustrasikan hubungan antar elemen. Perbandingan studi preseden dan literatur membantu memahami konteks, sementara identifikasi tren membimbing pengembangan rekomendasi. Keseluruhan analisis data emmberikan landasan yang kuat untuk merancang museum yang responsif terhadap kebutuhan dan preferensi pengunjung.

3. Perancangan Desain

Perancangan desain melibatkan langkah-langkah kreatif untuk merinci konsep menjadi bentuk yang nyata, diantaranya merinci konsep desain berdasarkan temuan analisis data dan hasil studi literatur serta studi preseden; pemilihan material dan teknologi yang akan digunakan; merancang tata letak ruang yang efisien dan menarik berdasarkan konsep desain; mempertimbangkan prinsip-prinsip keberlanjutan; serta menyusun dokumen desain yang lengkap.

4. Output Perancangan

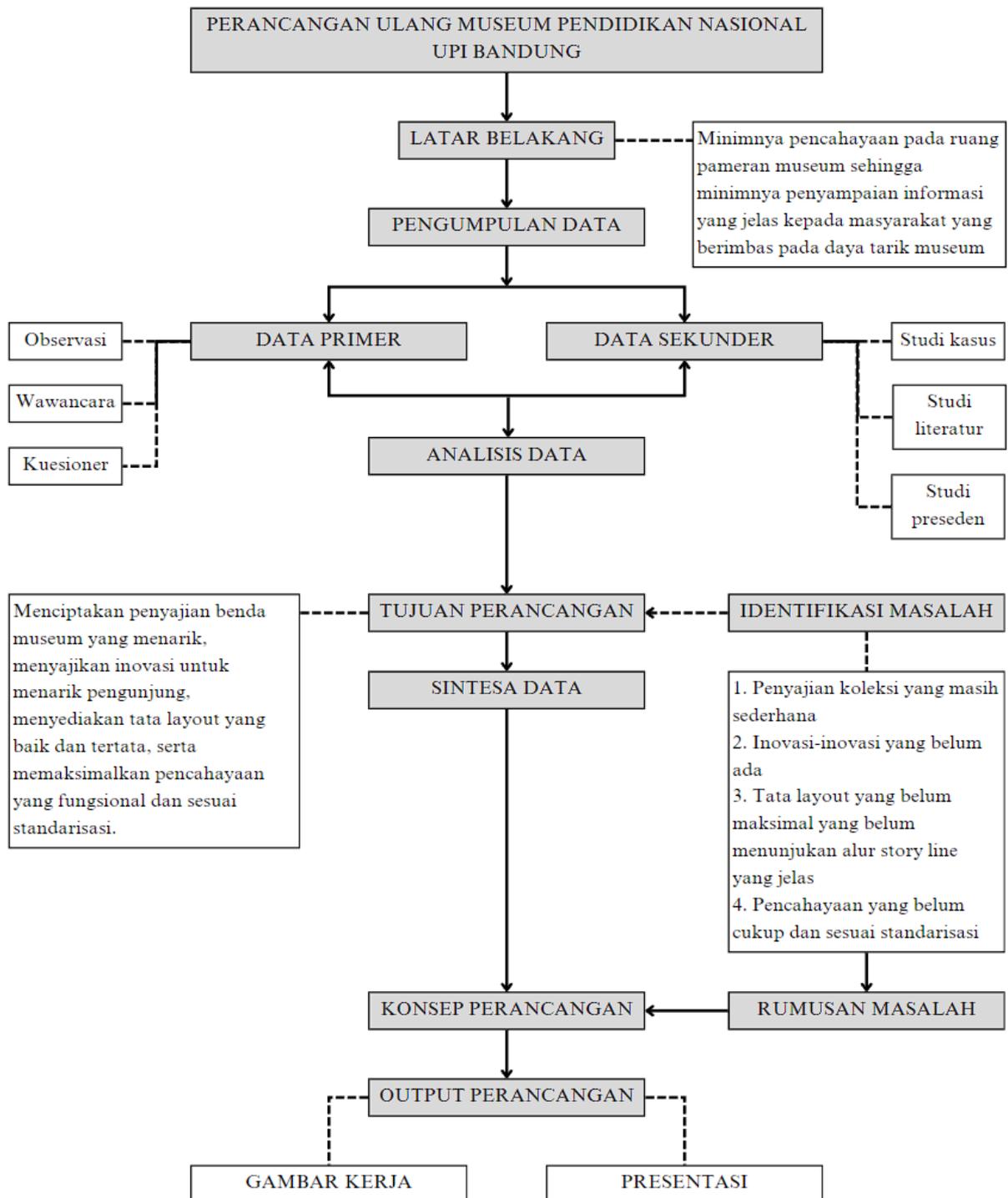
Hasil akhir dari perancangan ulang interior Museum Pendidikan UPI Bandung ini berupa interior ruangan yang dapat membuat pengunjung mndapatkan serta memahami informasi secara jelas dan mudah. Visualisasi desain akan digambarkan melalui gambar-gambar kerja, perspektif ruangan, dan animasi.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

- a. Manfaat bagi masyarakat umum dan komunitas:
 1. Menyajikan informasi sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan pengetahuan dengan cara yang menarik.
 2. Merangsanga kreativitas dan apresiasi seni melalui pameran dan program kreatif.
 3. Menciptakan lingkungan inklusif dan ramah bagi kelompok berkebutuhan khusus.
 4. Menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan.
 5. Merangsang minat dan pemahaman masyarakat terhadap koleksi museum.
- b. Manfaat bagi institusi penyelenggara pendidikan:
 1. Sebagai sumber pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Memberikan pengalaman praktis yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis.
 3. Menyajikan materi pembelajaran dalam konteks nyata dan aplikatif.
 4. Memperkaya pemahaman siswa terhadap topik tertentu.
- c. Manfaat bagi keilmuan interior:
1. Memberikan kesempatan bagi para desainer interior untuk mengembangkan keahlian mereka dalam merancang ruang yang khusus dan fungsional untuk tujuan edukatif dan pengalaman pengunjung.
 2. Menerapkan prinsip-prinsip ergonomi dan fungsionalitas dalam merancang ruang pameran dan penyimpanan untuk memastikan efisiensi operasional dan keamanan koleksi.
 3. Merancang pencahayaan yang tepat untuk memaksimalkan visibilitas koleksi dan menciptakan atmosfer yang sesuai dengan konsep pameran.
 4. Merancang ruang penyimpanan yang memenuhi standar konservasi untuk melindungi koleksi dari kerusakan fisik dan lingkungan.
 5. Menyediakan studi kasus yang kaya dan penelitian terapan untuk memahami tantangan dan peluang dalam merancang interior museum.

1.8 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 10 Bagan Kerangka Berpikir

Sumber: Data Pribadi, 2023

1.9 PEMBABAN LAPORAN TA

BAB I: PENDAHULUAN

Pada Bab ini, diuraikan mengenai latar belakang perancangan ulang Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, metode dan manfaat perancangan serta kerangka berpikir.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN

Pada bagian ini, berisi mengenai definisi proyek, klasifikasi dan standarisasi proyek, isu dan fenomena, serta penjelasan mengenai pendekatan desain yang diambil.

BAB III: DESKRIPSI PROYEK DAN DATA ANALISIS

Pada bab ketiga berisi deskripsi proyek yang menjelaskan analisa-analisa pada Museum Pendidikan Nasional UPI Bandung, analisa dari dua objek studi banding, analisa perancangan.