

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam dua dekade terakhir, dunia permuseuman mengalami transformasi signifikan, bergeser dari sekadar tempat penyimpanan koleksi menjadi ruang pengalaman yang holistik dan atmosferik. Studi dari (Pacific Standard Magazine, 2022) menyatakan bahwa Gen Z cenderung tidak tertarik pada museum yang bersifat pasif dan hanya memamerkan benda-benda secara konvensional. Mereka mencari pengalaman yang lebih imersif, emosional, dan relevan secara visual, termasuk ruang-ruang yang menghadirkan atmosfer kuat dan instagrammable moments yang dapat dibagikan secara sosial. Menurut (Tschumi Bernard, 1994), Ruang tidak hanya sebagai wadah tetapi juga sebagai medium yang membentuk dan diceritakan ulang oleh penggunanya. Hal ini diperkuat oleh (S. Bitgood, 2013), yang menyatakan bahwa keberhasilan museum bukan hanya diukur dari kelengkapan koleksi, tetapi dari seberapa jauh ruang mampu membentuk hubungan emosional dan kognitif dengan pengunjungnya.

Fenomena ini juga mulai tampak di tingkat lokal. Kota-kota besar di Indonesia seperti Jakarta dan Bandung mengalami perkembangan strategi pengelolaan museum yang lebih berfokus pada penciptaan pengalaman pengunjung. Museum Bank Indonesia, misalnya, menggunakan narasi ruang dan tata pencahayaan dramatik untuk membangun atmosfer sejarah ekonomi Indonesia yang mendalam. Sementara itu, Museum Prangko Indonesia memanfaatkan alur ruang yang tematik, pemilihan warna yang kontekstual, dan sistem navigasi visual untuk membantu pengunjung memahami koleksi secara intuitif. Menurut (Nuraryo, 2020), museum yang berhasil membangun suasana ruang secara holistik dapat meningkatkan persepsi positif pengunjung terhadap narasi sejarah yang disampaikan. Di sisi lain, studi oleh (Athian,

2018) menyoroti bahwa museum di Indonesia masih banyak yang belum mampu menyampaikan informasi dengan atmosfer ruang yang baik, akibat minimnya alur, narasi visual, dan petunjuk arah.

Situasi ini juga tercermin secara spesifik di Museum Pos Indonesia, Bandung. Meski memiliki nilai sejarah yang kuat dan koleksi yang kaya, pengalaman pengunjung di museum ini masih sangat terbatas. Ruang pameran tidak memiliki alur logis, narasi sejarah tidak terstruktur dengan baik, dan tidak ada atmosfer yang mendukung keterlibatan emosional. Elemen-elemen ruang seperti pencahayaan, warna, dan sirkulasi tidak membentuk kesatuan yang mendukung cerita. Akibatnya, pengunjung sering merasa bingung, kehilangan arah, dan kesulitan memahami konteks koleksi yang ditampilkan.

Melihat perkembangan global yang menekankan pentingnya penerapan psikologi ruang sebagai media pengalaman, serta dinamika lokal yang menunjukkan adanya praktik-praktik yang berhasil dalam membangun atmosfer museum, maka Museum Pos Indonesia perlu melakukan transformasi pendekatan desain secara menyeluruh. Kondisi aktual menunjukkan adanya urgensi untuk memperbaiki kualitas pengalaman pengunjung melalui desain ruang yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyentuh secara emosional dan naratif.

Dengan demikian, perancangan ulang Museum Pos Indonesia akan menggunakan pendekatan psikologi ruang sebagai landasan utama untuk menciptakan pengalaman ruang yang imersif, naratif, dan menyentuh emosi pengunjung. Melalui pengolahan elemen-elemen interior seperti pencahayaan, warna, material, suara, dan pengaturan alur ruang yang logis, museum diharapkan mampu membentuk atmosfer yang mendukung penyampaian nilai-nilai sejarah secara mendalam. Fokus utama perancangan tidak hanya tertuju pada fungsi informatif, tetapi juga pada bagaimana ruang mampu membangun keterhubungan emosional antara pengunjung dan cerita yang dihadirkan dalam setiap zona pameran.

1.2 IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diidentifikasi bahwa Museum Pos Indonesia menghadapi berbagai kendala dalam menciptakan psikologi ruang yang mampu menyampaikan narasi sejarah secara utuh dan emosional. Beberapa permasalahan utama yang muncul antara lain:

1. Tidak adanya alur ruang yang logis dan terstruktur, sehingga pengunjung kesulitan memahami urutan cerita sejarah yang ditampilkan.
2. Minimnya elemen atmosferik seperti pencahayaan tematik, warna, dan material kontekstual yang seharusnya mendukung suasana ruang yang naratif.
3. Ketiadaan sistem navigasi ruang yang efektif, seperti penanda arah, titik orientasi, dan signage tematik yang dapat memandu pengunjung secara intuitif.
4. Koleksi disajikan secara statis dan tidak terhubung secara emosional dengan pengunjung, sehingga pengalaman ruang terasa datar dan kurang mendalam.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

1. Bagaimana menciptakan alur ruang yang logis dan terstruktur agar narasi sejarah dapat tersampaikan secara kronologis dan mudah dipahami pengunjung?
2. Bagaimana merancang elemen atmosferik seperti pencahayaan, warna, dan material yang mampu membentuk suasana ruang yang mendukung pengalaman emosional?
3. Bagaimana mengintegrasikan sistem navigasi (*wayfinding*) sebagai alat bantu yang mendukung kenyamanan orientasi ruang secara intuitif?
4. Bagaimana merancang penyajian koleksi agar tidak hanya informatif tetapi juga membangun keterhubungan emosional dengan pengunjung?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1. Tujuan

Perancangan ulang Museum Pos Indonesia bertujuan untuk menciptakan suasana ruang yang mampu menyampaikan narasi sejarah secara kronologis, emosional, dan komunikatif. Pendekatan ini dilakukan dengan menata ulang alur ruang pameran, membangun atmosfer ruang melalui elemen visual dan inderawi, serta mengintegrasikan sistem wayfinding sebagai alat bantu orientasi yang mendukung kenyamanan dan pemahaman pengunjung selama berada di dalam museum.

2. Sasaran

- Menyusun kembali alur ruang dan zonasi berdasarkan urutan naratif sejarah pos Indonesia.
- Merancang elemen pencahayaan, warna, tekstur, dan material yang mampu membentuk suasana ruang yang historis dan imersif.
- Mengembangkan sistem wayfinding yang intuitif dan komunikatif untuk membantu pengunjung bernavigasi dengan mudah.
- Mendesain ulang cara penyajian koleksi agar lebih kontekstual dan mendukung keterlibatan emosional pengunjung.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Dalam perancangan ulang Museum Pos Indonesia ini dibatasi beberapa hal, yaitu :

1. Area Perancangan : Kantor Pos Lt. 1 & Lt. basement
2. Pemilik Proyek : PT Pos Indonesia
3. Lokasi : Jl. Cilaki No. 73 Bandung 40115
4. Luas Bangunan : 2.305m² (Museum Pos Lt.1 & Lt. basement)
5. Untuk area perancangan mencakup :

LANTAI BASEMENT

RUANG PERANCANGAN LANTAI BASEMENT	
RUANG SEJARAH	49,4m ²
RUANG SERAGAM	74m ²
RUANG PERANGKO GLOBAL	72,2m ²
RUANG PAMERAN GLOBAL	115,9m ²
RUANG KENDARAAN	39,6m ²
RUANG BIS SURAT	57,7m ²
RUANG MARS POS	28,8m ²

RUANG PERANCANGAN LANTAI BASEMENT	
TOILET WANITA	28,8m ²
TOILET PRIA	28,8m ²
MUSHOLLA	61,7m ²
RUANG ARSIP UTAMA	247m ²
RUANG ARSIP BELAKANG	86,6m ²
RUANG KOPOS	86,6m ²
RUANG MARS POS	28,8m ²
TOTAL :	
1005.9m²	

Table 1.1 Tabel Batasan Perancangan Lantai Basement

Sumber : Data Hasil Observasi

RUANG PERANCANGAN LANTAI SATU	
RESEPSIONIS	52m ²
RUANG TATA KELOLA ADMINISTRASI	49,4m ²
RUANG VP BUDAYA	24,7m ²
RUANG VP SDM	24,7m ²
RUANG VP HDSDM	24,7m ²
RUANG VP HCD	24,7m ²
RUANG HCSDM	290m ²

RUANG PERANCANGAN LANTAI SATU	
RUANG2 INTERVIEW	57,7m ²
R. DIREKTUR 1-3 & VP/STAF SEKRETARIAT	287m ²

RUANG DEKOM	86,6m2
RUANG ARSIP UTAMA	247m2
RUANG ARSIP BELAKANG	86,6m2
RUANG RAPAT SDM	30,4m2
RUANG ARSIP Pensiun & Ruang Budaya Persh	14,4m2
TOTAL : 1229.9m2	
TOTAL GABUNGAN : 2305.8m2	

Tabel 1.2 Tabel Batasan Perancangan Lantai Satu

Sumber : Data Hasil Observasi

1.6 METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami kondisi eksisting serta kebutuhan desain interior Museum Pos Indonesia. Menurut (Linda N. Groat, 2013), metode kualitatif dalam penelitian desain arsitektur dan interior berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap fenomena ruang dan interaksi manusia di dalamnya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuisisioner, dokumentasi, pengukuran, dan studi literatur untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendukung perancangan.

1. Observasi / Survei Lokasi

Observasi merupakan metode penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek studi untuk memahami kondisi eksisting dan pola aktivitas di dalamnya (Sanjaya, 2020). Dalam perancangan ini, observasi dilakukan dengan mengunjungi Museum Pos Indonesia guna mengumpulkan data mengenai tata ruang, sistem pencahayaan dan ventilasi, sirkulasi pengunjung, fasilitas, serta kelayakan elemen interior museum.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan berinteraksi langsung melalui pertanyaan kepada narasumber yang memiliki keterkaitan dengan objek penelitian (Sugiyono, 2017). Dalam perancangan ini, wawancara dilakukan terhadap dua pegawai atau staf Museum Pos Indonesia untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas museum, koleksi yang dipamerkan, jumlah pengunjung, fasilitas, serta pembagian ruang dalam museum.

3. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode penelitian yang menggunakan serangkaian pertanyaan terstruktur untuk mengumpulkan data dari responden secara sistematis (Creswell, 2014). Kuisisioner dalam penelitian ini disebarakan kepada pengunjung dan staf

Museum Pos Indonesia guna mendapatkan wawasan mengenai pengalaman mereka, permasalahan yang dihadapi, serta preferensi terhadap elemen desain interior yang dapat meningkatkan daya tarik dan kenyamanan museum.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data melalui pencatatan visual dan tertulis guna melengkapi hasil observasi dan wawancara (Arikunto, 2019). Dalam perancangan ini, dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto dan catatan kondisi eksisting museum, termasuk pembagian ruang, elemen interior (lantai, plafon, dinding, furnitur, dan dekorasi), serta berbagai aspek desain yang relevan.

5. Pengukuran

Pengukuran merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif terkait dimensi ruang dan objek yang diteliti. Dalam perancangan ini, pengukuran dilakukan untuk memastikan ukuran furniture, elemen interior, dan koleksi yang dipamerkan, serta menyesuaikan data dengan denah yang tersedia.

6. Studi Literatur

Metode studi literatur berperan dalam mengumpulkan teori dan konsep tentang psikologi ruang serta standar perancangan museum dari berbagai sumber akademik. (Djamba & Neuman, 2002) menyebut bahwa studi literatur memungkinkan peneliti membangun kerangka teoritis yang kuat sebagai dasar perancangan. Studi dilakukan terhadap buku-buku teori desain interior, jurnal ilmiah, regulasi pemerintah, dan referensi proyek preseden, sejak tahap awal perancangan hingga proses akhir, oleh peneliti, dengan cara mengklasifikasikan dan mencatat teori-teori relevan. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan berbasis teori dan standar yang berlaku, serta mampu menjawab kebutuhan pengunjung dalam bernavigasi ruang.

1.7 MANFAAT PERANCANGAN

Perancangan ulang interior Museum Pos Indonesia dengan pendekatan psikologi ruang diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, baik secara edukatif, sosial, maupun akademis dalam konteks desain interior. Pendekatan ini memanfaatkan berbagai elemen seperti narasi ruang, pencahayaan tematik, material historis, serta sistem navigasi (*wayfinding*) untuk membangun pengalaman pengunjung yang lebih mendalam dan emosional.

1. Manfaat bagi Masyarakat / Komunitas

Menurut (Eilean Hooper-Greenhill, 2007) Museum modern tidak lagi menjadi gudang pasif artefak; melainkan menjadi tempat aktif untuk belajar, berpartisipasi, dan berdialog dengan komunitas. Museum dengan suasana yang kuat akan menjadi tempat yang tidak hanya nyaman, tetapi juga bermakna secara emosional. Pengunjung akan lebih mudah memahami cerita sejarah karena ruang dikemas secara atmosferik, dengan dukungan pencahayaan, warna, dan elemen arah yang membentuk pengalaman naratif. Hal ini akan meningkatkan kualitas interaksi pengunjung dengan koleksi dan memperkuat museum sebagai ruang publik yang inklusif, edukatif, dan inspiratif.

2. Manfaat bagi Institusi Pendidikan

Suasana ruang yang dirancang dengan pendekatan naratif, kronologis dan tematik akan memperkuat fungsi museum sebagai media pembelajaran kontekstual. Ruang-ruang dengan atmosfer yang mendukung alur cerita akan membantu siswa dan mahasiswa membangun koneksi emosional dengan materi sejarah, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan mendalam. Sistem *wayfinding* turut berperan dalam mengarahkan pengalaman belajar agar terstruktur dan tidak membingungkan.

3. Manfaat bagi Keilmuan Desain Interior

Proyek ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan desain interior, khususnya dalam konteks museum bersejarah. Pendekatan psikologi ruang

memperlihatkan bagaimana elemen-elemen inderawi seperti cahaya, material, warna, dan arah dapat dikombinasikan secara sinergis untuk menciptakan pengalaman ruang yang utuh. *Wayfinding*, dalam konteks ini, digunakan sebagai alat bantu desain untuk menciptakan kenyamanan spasial dan memperkuat narasi ruang. Pendekatan ini dapat menjadi referensi penting bagi perancang interior dalam merespons kebutuhan desain ruang publik berbasis pengalaman.

1.8 KERANGKA PIKIR PERANCANGAN

