

# Kekuatan *Touch of Obscure* Pada Desain Interior Museum Geologi Bandung

Velix Anggriawan<sup>1</sup>, Dwi Sulistyawati<sup>2</sup>, Mariana<sup>3</sup>

Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara  
[velix.615150137@stu.untar.ac.id](mailto:velix.615150137@stu.untar.ac.id), [dwis@fsrd.untar.ac.id](mailto:dwis@fsrd.untar.ac.id), [mariana@fsrd.untar.ac.id](mailto:mariana@fsrd.untar.ac.id)

**Abstrak**— Pengetahuan tentang Ilmu Geologi pada saat ini masih sangat awam bagi masyarakat Indonesia, padahal pengetahuan mengenai pemanfaatan dan penggunaan sumberdaya alam perlu diketahui dan dipraktikkan manusia dengan bijak dan benar. Salah satu cara untuk mencapainya dilakukan dengan memberikan pengetahuan Geologi lewat sebuah museum yang berwawasan geologi. Maka dari itu Museum Geologi merupakan sarana media penyalur yang tepat, tetapi diperlukan pengembangan dalam segi interior dan utilitas bangunan pada Museum Geologi Bandung. Hal tersebut berujung dengan desain ruang museum yang lebih atraktif, rekreatif, interaktif, dan kreatif.

**Kata kunci:** Informasi; Atraktif; Rekreatif; Interaktif; Museum Geologi.

## I. PENDAHULUAN

Negara Indonesia yang dikenal sebagai negara yang kaya akan sumber daya geologinya merupakan negara berkembang. Negara dimana masyarakat tidak seluruhnya mengenal perkembangan Media Informasi dan Teknologi, kondisi inilah yang menyebabkan negara ini sulit mengolah bahkan memanfaatkan sumber daya geologi dengan baik dan bijak

Ilmu Pengetahuan dan Informasi kebanyakan didapatkan oleh masyarakat dari pendidikan yang ada di sekolah. Namun tidak semua penduduk Indonesia mendapatkan pendidikan di sekolah.

Museum merupakan media yang tepat untuk menyalurkan ilmu serta pendidikan pada masyarakat Indonesia. Menurut Wisnusaputra (2007), adanya Museum Geologi atau peragaan Geologi di berbagai provinsi yang sudah memiliki museum, akan ikut membantu menyebarluaskan berbagai data dan informasi Geologi agar dapat dipelajari para ahli pariwisata untuk membantu berbagai kegiatan kerjanya.

Museum Geologi Bandung merupakan salah satu museum yang tepat, namun Museum Geologi Bandung perlu meningkatkan daya tarik minat masyarakat untuk datang ke museum. Salah satu caranya dengan menerapkan sebuah tema khusus kepada desain interior Museum Geologi Bandung. Salah satu caranya adalah dengan meningkatkan kerja sama antara desainer interior, arsitek, dengan ahli-ahli permuseuman, guna memperoleh pemikiran-pemikiran baru dalam bidang tata pameran yang menyesuaikan kemajuan teknologi.

Hal ini berujung dengan desain ruang museum yang lebih atraktif, interaktif, dan kreatif. Maka dari itu Tema *Touch of Obscure* diterapkan pada Museum Geologi Bandung, *Touch* yang berarti menyentuh atau menggunakan media interaktif sebagai sarananya dan *Obscure* yang mencirikan suasana gelap dan dingin dari Museum Geologi Bandung.

Tujuan dalam perancangan Museum Geologi Bandung adalah menerapkan tema dengan ciri

khas yang dapat menarik daya tarik pengunjung hingga merencanakan desain interior Museum Geologi yang sesuai dengan aktifitas dan kebutuhan pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi sambil belajar.

## II. METODE

Metode yang dilakukan dalam perancangan yang digunakan dalam perancangan Museum Geologi Bandung ini adalah metode programatik. Dengan didasarkan pada data-data kebutuhan ruang yang terdiri dari jenis aktifitas, kapasitas serta alur kegiatan yang terjadi, serta dengan pertimbangan pada data antropometri sebagaimana disampaikan oleh Panero (Panero, 1979) sehingga menghasilkan besaran ruang tertentu.

Pendekatan yang digunakan pada perancangan Museum Geologi Bandung ini adalah pendekatan kualitatif yaitu menyesuaikan rancangan dengan teori pustaka.

Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif. Pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil literatur.

Wawancara dan observasi dilakukan di Museum Geologi, Jalan Diponegoro Nomor. 57, Bandung dengan Bapak Yusep Wahyudin selaku Staff Peraga Museum Geologi Bandung.

Metode penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan tema *Touch of Obscure* pada Museum Geologi Bandung. Analisis data yang digunakan pada pembuatan jurnal ini adalah bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul perancangan. Untuk literatur utama tentang museum digunakan: Buku *Kecil Tapi Indah:*

*Pedoman Pendirian Museum* tentang persyaratan museum, peranan museum, klasifikasi museum, dan Buku *Pedoman Pelaksanaan Teknis Proyek-Proyek Pengembangan Permuseuman di Indonesia* tentang pelaksanaan teknis museum sebagai landasan kerja maupun unsur-unsur pengawasan museum.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. (Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995). Selain itu, dalam buku yang berjudul *The Handbook for Museums*, dijelaskan bahwa museum memiliki peranan dasar sebagai institusi pendidikan. Disebutkan bahwa museum seharusnya memberikan rekreasi serta pendidikan (Dean & Edson, 1994).

Geologi merupakan ilmu pengetahuan yang memang dikhususkan untuk mempelajari planet bumi, terutama bahan penyusunnya, proses terjadi dan terbentuknya, hasil daripada proses tersebut, sejarah planet beserta dengan kehidupan yang ada di atas bumi semenjak planet ini terbentuk (Bates & Jackson, 1987).

Museum Geologi Bandung merupakan museum khusus berskala lokal yang terletak di Jalan Diponegoro nomor 57, Bandung, Jawa Barat.

Museum Geologi Bandung berada di pusat kota yang dikelilingi pusat perbelanjaan, restoran, hotel, taman, dan tempat publik lainnya.



Gambar 1. Logo Museum Geologi  
(Sumber: Dokumentasi Museum Geologi)

Museum Geologi Bandung memiliki logo yang menganalogikan tentang keberadaan dan fungsi segala aspek geologis. Gambar segitiga yang berada di paling atas melambangkan udara, segitiga yang berada di paling bawah melambangkan tanah, segitiga yang berada di sebelah kanan melambangkan api, dan segitiga yang berada di sebelah kiri melambangkan air.

Pengunjung yang datang ke Museum Geologi Bandung beragam, baik dari pria, wanita, anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia. Tetapi pengunjung Museum Geologi yang anak-anak sekolah dasar dan sekolah menengah atas lebih banyak, karena sering adanya kegiatan karyawisata ke Museum Geologi.

Konsep aktivitas dan kebutuhan ruang pada Museum Geologi Bandung sebagai berikut:

Tabel 1: Konsep Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.

| Zona        | Ruang                   | Aktivitas                                           |
|-------------|-------------------------|-----------------------------------------------------|
| Publik      | Lobby                   | Administrasi, informasi, penitipan barang, menunggu |
| Publik      | Ruang Pameran           | Peragaan benda koleksi                              |
| Semi Publik | Auditorium              | Pemutaran film, pertunjukkan                        |
| Semi Publik | Ruang Edukasi           | Ceramah, diskusi                                    |
| Service     | Toilet                  | Buang air kecil/ besar, mencuci tangan dan kaki     |
| Publik      | Restoran                | Makan dan minum                                     |
| Publik      | Toko Suvenir            | Menjual souvenir                                    |
| Semi Publik | Perpustakaan            | Mencari dan membaca buku, berdiskusi                |
| Privat      | Laboratorium Konservasi | Konservasi                                          |
| Privat      | Storage                 | Menyimpan benda koleksi                             |
| Privat      | Kantor                  | Bekerja, rapat                                      |
| Service     | Ruang Janitor           | Menyimpan peralatan bersih-bersih                   |

Sumber: Penulis, 2019.

Berdasarkan analisis di atas maka kata kunci citra yang ingin ditampilkan pada perancangan desain interior Museum Geologi adalah Museum Geologi yang Geologi, *Historical*, *Technology*, *Divergent*, *Nature*, dan Interaktif.

Lalu Pengambilan kata kunci citra tersebut digabungkan untuk mendapatkan tema *Touch of Obscure* yang diharapkan dapat mendorong pengunjung yang datang untuk lebih aktif dan kreatif. Merasakan keadaan suasana interior yang dingin dan berfokus pada titik tertentu, yang akan dibalut dengan kesan alam dari Geologi.

Pada perancangan Museum Geologi, terdapat beberapa pertimbangan dalam melakukan pemilihan tema antara lain:

- Museum Geologi merupakan museum yang mengembangkan temuan-temuan batuan, mineral, fosil, dan artefak.
- Pengunjung Museum Geologi sebagian besar adalah anak-anak sekolah tingkat SD sampai dengan SMA. Museum juga banyak dikunjungi oleh keluarga sebagai salah satu sarana rekreasi. Pengguna lainnya merupakan staff dan direksi yang bertugas menjalankan Museum Geologi Bandung.
- Museum Geologi terletak Jalan Diponegoro nomor 57, Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Berada di Kawasan pusat Kota Bandung.
- Museum Geologi pernah mendapatkan beberapa penghargaan di ajang Museum Awards yang diadakan oleh Menteri Kebudayaan karena perkembangan dalam cara menampilkan koleksi yang berbeda dan terus mengikuti perkembangan jaman.

Dengan pertimbangan yang telah disebutkan di atas, maka pemilihan tema yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah **"Touch of Obscure"**

*Touch* berarti Touch on yang bertujuan agar kondisi museum dapat memberikan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan objek koleksi yang dipamerkan melalui media interaktif.



Gambar 2. Contoh Aplikasi Desain Interaktif  
(Sumber: Pinterest)

*Obscure* berarti bayang-bayang atau suasana yang gelap, akan diterapkan pada pencahayaan dan suasana desain interior Museum Geologi Bandung yang bertujuan agar menarik perhatian dan focus pengunjung pada titik-titik tertentu yang telah disiapkan.



Gambar 3. Contoh Aplikasi Desain Gelap  
(Sumber: Pinterest)

Konsep dinding museum menggunakan warna-warna monokrom yang gelap berupa warna hitam

hingga abu, selain itu beberapa dinding menggunakan *fibreglass molding* yang menyerupai bentuk gua atau permukaan dataran. Selain itu, Ruang interaktif *Virtual Reality* menggunakan beberapa warna dinding yang berbeda tergantung dari tema yang disajikan.



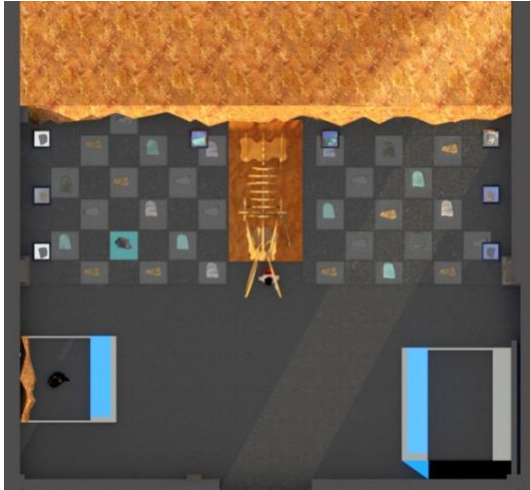
Gambar 4. Konsep Dinding *Fibreglass Molding*  
(Sumber: Pinterest)



Gambar 4. Konsep Dinding *Virtual Reality*  
(Sumber: Penulis, 2019)

Konsep lantai museum menggunakan warna netral yaitu warna hitam, dan menggunakan warna coklat untuk dasar padestal dari koleksi-koleksi Museum Geologi Bandung. Tetapi beberapa warna lainnya digunakan di beberapa koleksi untuk menggambarkan tema yang disajikan seperti ruang *Virtual Reality*.

Lantai interaktif juga akan digunakan di beberapa bagian seperti Lobby dan beberapa koleksi lainnya. Warna hitam yang digunakan akan diterapkan menggunakan *black granite*. Pada bagian aksen yang membutuhkan banyak warna akan diterapkan menggunakan onyx.



Gambar 5. Konsep Lantai Interaktif Lobby  
(Sumber: Penulis,2019)

Konsep plafon museum menerapkan *fibre optic* berupa *star ceiling* berwarna gelap, dan beberapa ruangan mengaplikasikan drop ceiling. Sedangkan Lobby dan 1 ruang pameran menggunakan *Dome Sky Ceiling* yang diberikan mural langit dan indirect light biru.



Gambar 6. Konsep Lantai  
(Sumber: Pinterest)

Material yang digunakan merupakan kayu, granit, marmer, onyx, vinyl, kaca, cermin, fibreglass dan sebagainya. Tekstur yang ingin ditampilkan pada Museum Geologi adalah tekstur kasar, sedangkan di bagian tertentu digunakan tekstur mengkilap dan halus sebagai aksen.

Kombinasi warna yang digunakan adalah warna netral dan warna pastel, agar memberikan kesan gelap dan natural, akan tetapi warna tersebut akan ditunjang dengan pencahayaan *ambience* berwarna hangat dan dingin yang disesuaikan

dengan tema ruang pameran. Warna netral yang digunakan adalah warna hitam dan abu-abu, sedangkan warna pastel yang digunakan adalah warna coklat. Untuk warna pencahayaan akan berwarna biru dan kuning hangat.



Gambar 7. Color Palette  
(Sumber: pinterest)



Gambar 8. Material Granit  
(Sumber: google)

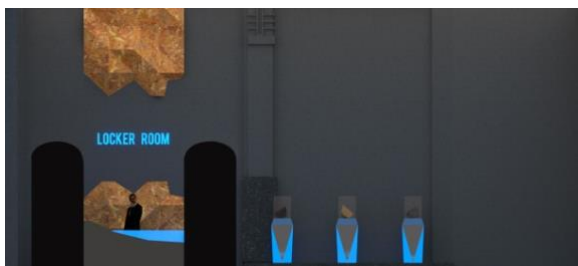


Gambar 9. Fibreglass fin. GRC Cetak  
(Sumber: google)

Elemen desain yang digunakan adalah ornamen garis yang bertekstur dan dinamis, yang mempresentasikan permukaan dataran atau tekstur goa.



Gambar 10. Perspektif Lobby dan Penerapan Elemen Desain  
(Sumber: Penulis,2019)



Gambar.11 Potongan Lobby dan Penerapan Elemen Desain  
(Sumber: Penulis,2019)



Gambar.12 Potongan Ruang Pamer dan Penerapan Elemen Desain  
(Sumber: Penulis,2019)

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dikemukakan. Didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Museum adalah gedung atau lembaga yang melayani masyarakat umum khususnya pada bidang edukasi dan rekreasi, yang mengoleksi, menkonservasi, dan memamerkan benda-benda yang dianggap penting beserta dengan informasinya.
2. Geologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari proses terjadi, proses terbentuk, bahan penyusun, hasil, beserta segala kehidupan yang ada di bumi.
3. Museum Geologi Bandung memiliki logo yang menganalogikan tentang keberadaan dan fungsi Museum Geologi yang erat kaitannya dengan segala aspek geologis.

4. Pengunjung Museum Geologi lebih banyak usia anak-anak SD-SMP karena sering adanya kegiatan karyawisata ke Museum Geologi.
5. Konsep *Touch on* diterapkan melalui media interaktif guna bertujuan agar pengunjung dapat berinteraksi dengan objek koleksi yang dipamerkan.
6. Konsep *Obscure* pada ruangan yang dibuat gelap dipergunakan agar pengunjung dapat memberikan fokus kepada titik tertentu yang disajikan melalui media elektronik agar dapat menghasilkan suasana menegangkan dan interaktif.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak Yusep Wahyudin selaku Kepala Staff Pameran atau Peragaan Museum dan Bapak Bayu selaku staff dokumentasi museum, yang telah membantu terutama dalam pengumpulan data tentang Museum ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bates, R. L. dan Jackson, J. A.. 1987. *Glossary of Geology*. Virginia: American Geological Institute.
- Edson, Gary dan Dean, David. 1994. *The Handbook for Museums*. London: Routledge.
- Direktorat Museum. 1984. *Pedoman Pelaksanaan Teknis Proyek-Proyek Pengembangan Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Direktorat Museum. 1988. *Kecil Tapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Proyek Pengembangan Permuseuman Jakarta. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

ICOM. 2004. *Running a Museum: A Practical Handbook*. Paris: ICOM.

Udansyah, Dadang. 1981. *Pedoman Tata Pameran Di Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.