

Tema “*Journey Through History*” dalam Tata Pameran di Museum Geologi Bandung

Kei Aishya Pinandita¹, Noeratri Andanwerti², Maria Florencia³

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

kei.615150116@stu.untar.ac.id, noeratria@fsrd.untar.ac.id, mariaflorencialim@gmail.com

*Abstrak — Museum adalah sarana penyimpanan benda-benda sejarah yang memberikan informasi dari masa lalu hingga masa kini. Tata kelola koleksi adalah cara untuk mewujudkan museum sebagai sumber informasi. Museum harus bisa menjadi bagian dari wisata edukasi yang memiliki kemampuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode penalaran induktif yang dimulai dengan pengumpulan data, observasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan, melalui pendekatan tematik dan kronologis, konsep *Journey Through History* menepati tujuan museum sebagai sumber pengetahuan yang edukatif, informatif dan atraktif dengan memudahkan pengunjung memperoleh pengetahuan maupun beraktivitas dengan tata pameran yang disusun secara periodikal dengan tema zamanyang bertahap. Dengan adanya perancangan kembali Museum Geologi Bandung dengan konsep *Journey Through History*, diharapkan museum dapat menjadi sumber informasi geologi yang informatif, edukatif dan atraktif.*

Kata kunci: Museum, Geologi, Journey, History.

I. PENDAHULUAN

Museum adalah sarana penyimpanan benda-benda sejarah yang memberikan informasi dari masa lalu ke masa kini. Tata kelola koleksi adalah cara untuk mewujudkan museum sebagai sumber informasi. Museum sebagai harus bisa menjadi bagian dari wisata edukasi yang memiliki kemampuan untuk memberikan informasi dan pengetahuan dengan baik.

Dewasa ini, seiring dengan perkembangan teknologi di bidang sarana multimedia dan informasi, sarana rekreasi dan pembelajaran seperti museum dan pusat kebudayaan berperan penting dalam membantu dan mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi. Namun, tidak hanya kurang menarik dalam desain, banyak museum di Indonesia yang masih kurang mengolah

dalam penyampaian informasi. Seperti dikutip dari media online KOMPAS, Dalam realitanya bangunan fisik museum di seluruh Indonesia, belum semuanya dalam kondisi yang baik. Selain itu museum-mesum yang ada saat ini masih dinilai kurang menarik dan kurang interaktif (KOMPAS, 2014).

Lewat koleksi yang ada, museum perlu untuk digunakan sebagai sarana penyampaian pesan yang menyampaikan berbagai nilai dan makna peradaban manusia. Jika pesan yang disampaikan belum dapat diterima oleh *viewer*, maka fungsi museum sebagai pusat informasi budaya belum berhasil. Menurut Van Mensch dalam Ardiwidjaja (2013:35), fungsi dasar museum adalah untuk melakukan penelitian, konservasi, dan komunikasi sebagai aspek mediasi terhadap masyarakat. Fungsi dasar museum ini disebut dengan istilah

museologi. Tata kelola koleksi adalah rangkaian kegiatan yang menyangkut kegiatan yang dari mulai pengadaan koleksi, registrasi dan inventarisasi, perawatan, penelitian sampai koleksi tersebut sudah disajikan di ruang pameran atau disimpan pada ruang penyimpanan.

Museum Geologi Bandung adalah salah satu museum di Indonesia yang berperan sebagai pusat pengetahuan Geologi khususnya untuk pelajar dan masyarakat umum. Namun pada kondisi faktual, penyampaian informasi kepada pengunjung masih kurang efektif. Display dari koleksi museum yang kurang informatif, baik dari segi penempatan maupun kejelasan informasi sehingga membuat banyak pengunjung museum tidak tertarik untuk mempelajari benda koleksi dan kurang merasakan pengalaman mengenai geologi dan penyampaian informasi dan pengalaman menjadi kurang efektif, serta tujuan dari museum menjadi tidak tercapai karena keadaan tersebut.

Dengan upaya meningkatkan efektivitas tata pameran, penulis mengusung konsep *Journey Through History*, yaitu konsep dengan pendekatan tematik dan kronologis yang menggabungkan tema zaman dari masa ke masa yang menyajikan materi pameran secara periodikal, dengan tujuan memberikan pengalaman menarik kepada pengunjung

sehingga dapat memudahkan pengunjung mengingat, memperoleh pengetahuan, maupun beraktivitas di dalamnya. Menciptakan museum yang edukatif, informatif dan atraktif sesuai dengan visi misi museum.

II. METODE

Museum Geologi Bandung yang merupakan bagian dari wisata edukasi, perlu untuk memiliki kemampuan tata kelola koleksi museum agar sesuai dengan tujuan dari wisata edukasi. Pengelolaan yang dilakukan adalah dengan mengatur tata alur pengunjung dan menata koleksi museum agar dapat memberikan kenyamanan para peminatnya dan kemudahan bagi pengunjung/wisatawan untuk dapat memahami makna dari Museum Geologi Bandung.

Menurut Arbi, dkk. (2012), tata cara dalam penyusunan tata ruang museum adalah:

a. Menentukan alur cerita (storyline)

Yang dimaksud dengan alur cerita adalah sekumpulan dokumen yang menjadi patokan dalam menyusun materi museum agar dapat memiliki muatan edukasi dan pewarisan nilai.

b. Menentukan alur pengunjung

Menentukan alur sirkulasi pengunjung mulai dari masuk hingga keluar dengan memperhatikan besaran ruang, dsb.

Sedangkan untuk konsep alur penyajian atau penataan koleksi museum dapat menggunakan beberapa pendekatan sebagai berikut (Arbi, dkk. (2012)):

a. Pendekatan Kronologi

Penyajian koleksi secara kronologis menurut waktu, dengan menempatkan benda koleksi dan informasi pendukungnya secara urut sesuai alur pengunjung sehingga linier dari awal hingga akhir.

b. Pendekatan Taksonomik

Penyajian koleksi dengan pengelompokan koleksi yang memiliki kesamaan jenis serta berdasarkan pada kualitas, kegunaan, gaya, periode dan pembuat.

c. Pendekatan Tematik

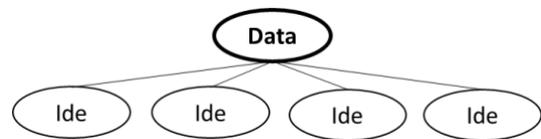
Penyajian koleksi yang lebih menekankan tema dengan cerita tertentu.

d. Pendekatan Gabungan

Merupakan kombinasi dari pendekatan kronologi, taksonomik dan tematik.

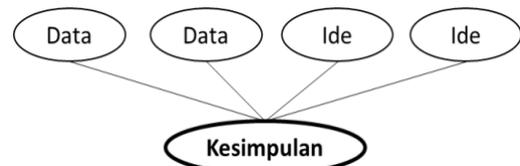
Dalam menghasilkan ide ataupun *problem solving*, ada 2 cara yang biasa dipakai, yaitu *divergent thinking* dan *convergent thinking*.

a. *Divergent thinking* adalah metode cara berfikir untuk menghasilkan ide-ide kreatif dengan cara mengeluarkan ide sebanyak mungkin. Ide yang dihasilkan kemudian dievaluasi dengan metode *convergent thinking* untuk mendapatkan ide yang terbaik.



Gambar 1. Proses Berpikir Divergen

b. *Convergent thinking* adalah teknik untuk menyelesaikan masalah dengan fokus untuk mencari satu jawaban yang paling tepat. Dalam *convergent thinking*, ide – ide akan dipertimbangkan, dievaluasi, dan dibuang untuk mencapai satu jawaban.



Gambar 2. Proses Berpikir Konvergen

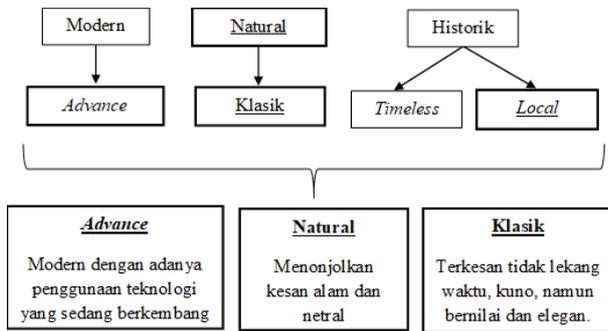
Dengan teori-teori pendukung tersebut, Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data
- b. Deskripsi data
- c. Analisa data

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

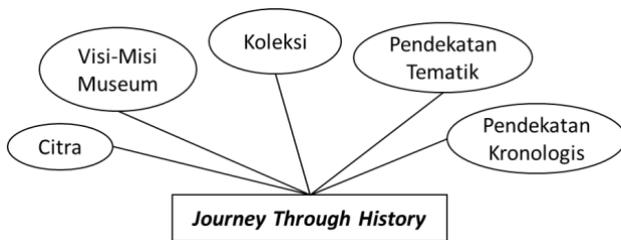
Museum memiliki citra historik, natural, edukatif, dan juga modern, sesuai dengan area pameran. Berdasarkan kata kunci tersebut, museum memiliki citra yang dekat dengan alam dan ilmu pengetahuan yang terus berkembang, sebagaimana visi dan misi museum sebagai sumber pengetahuan dan

pusat konservasi. Sehingga pada perancangan ini, citra yang ingin ditonjolkan adalah :



Gambar 3. Konsep Citra Museum Geologi Bandung

Berdasarkan pertimbangan berikut munculah konsep yang akan diangkat.

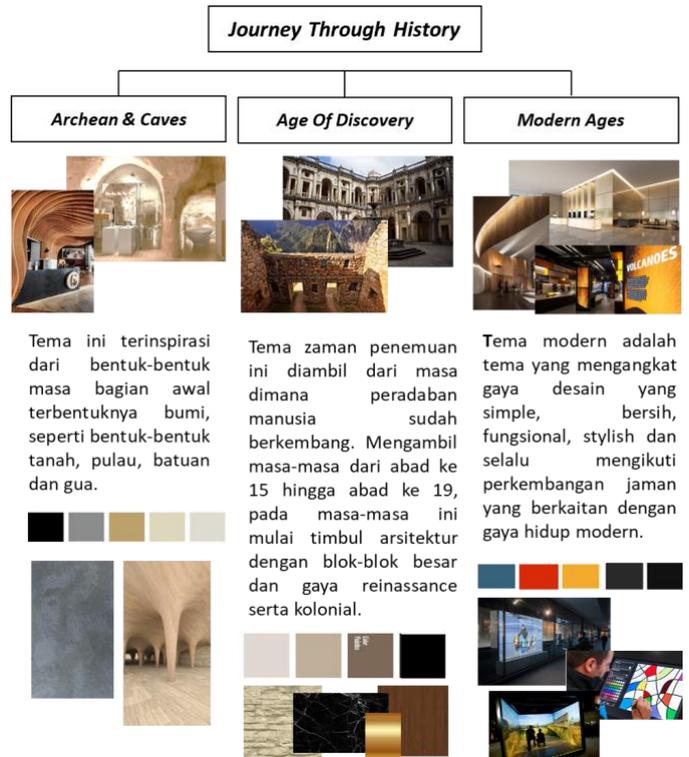


Gambar 4. Konsep Tema Umum Museum Geologi Bandung

Konsep **Journey Through History** adalah tema umum yang akan memiliki 3 tema tahapan zaman dan juga sub-tema pada setiap ruang & area.. Konsep ini menggabungkan citra dan karakter dari museum geologi dengan arsitektur yang bersejarah dan sebagai instansi yang edukatif dan atraktif dengan teknologi modern sesuai dengan berkembangnya zaman dengan menyajikan koleksi secara periodikal dan sesuai dengan kurikulum pelajar dari jenjang SD hingga SMA. Tema ini akan membawa

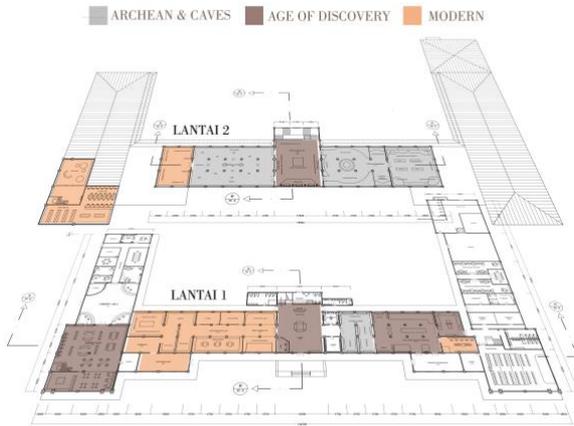
pengunjung dalam perjalanan sejarah secara periodikal dari zaman pra sejarah, era zaman pertengahan sampai kepada era modern.

Berdasarkan tema umum diatas, tema tersebut akan dibagi menjadi 3 tahap zaman (stages) yaitu sebagai berikut :



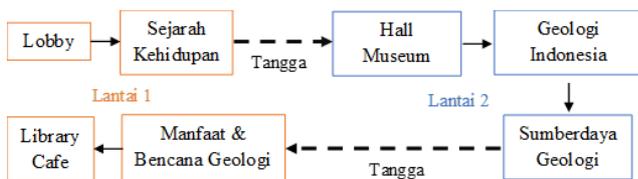
Gambar 5. Konsep Tema dan Sub-Tema Museum Geologi Bandung

Konsep 3 tahapan zaman tersebut di aplikasikan ke dalam konsep sirkulasi. Berikut pembagian ruang berdasarkan konsep 3 tahapan zaman.



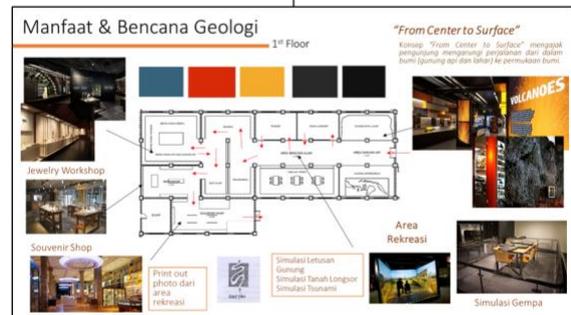
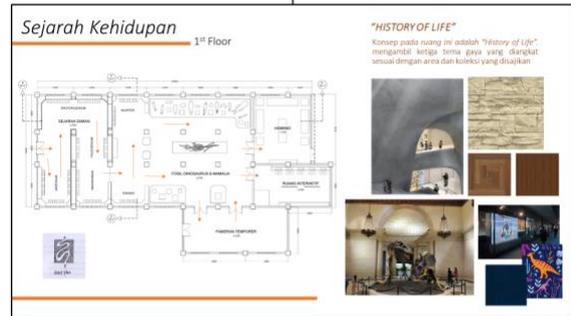
Gambar 6. Layout Pembagian Era Zaman Lantai 1

Berdasarkan denah pembagian zaman di atas, urutan sirkulasi museum dari ruang ke ruang dimulai sebagai berikut :



Gambar 7. Bagan Sirkulasi Museum

Dari sirkulasi di atas, setiap ruang akan diberikan sub-tema sendiri, berdasarkan hal tersebut berikut konsep skematik dari tiap ruang secara berurutan :



Gambar 8. Konsep Skematik Tema Tiap Ruang

a. Lobby

Area Lobby memiliki sub-tema **“History of Bandung Geology Museum”** dengan tema zaman *Age of Discovery* dengan gaya Art Deco sebagai representasi dari museum dan arsitektur museum secara keseluruhan.



Gambar 9. Perspektif Lobby
(Sumber : Dokumen Pribadi)

b. Sejarah Kehidupan

Ruang Sejarah kehidupan memiliki sub-tema **“History of Life”** dimana ruang dibagi menjadi 4 area yang masing-masing memiliki sesuai dengtema zaman yang berbeda. Yaitu Area Sejarah Zaman (*Archean & Caves*), Area Fosil Dinosaurus & Mamalia (*Age of Discovery*), Ruang Interaktif dan Ruang Hominid (*Modern*).



Gambar 10. Perspektif Area Sejarah Zaman
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 11. Perspektif Area Zaman Tersier & Kuartar
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 12. Perspektif Area Fosil Dinosaurus & Mamalia
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 13. Ruang Hominid
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 14. Ruang Interaktif
(Sumber : Dokumen Pribadi)

c. Hall Museum

Hall Museum lantai 2 museum memiliki sub-tema **"History of Bandung"** dimana ruang memiliki tema *Age of Discovery* khususnya gaya New Indies zaman kolonial dan sentuhan budaya lokal Bandung. Menyajikan koleksi koleksi geologi yang ditemukan di Bandung.

d. Geologi Indonesia

Ruang Geologi Indonesia memiliki sub-tema **"History of Earth"** dimana ruang terbagi menjadi 2 area, yaitu area asal mula bumi dan area Geologi Indonesia yang keduanya memiliki tema zaman *Archean & Caves*.



Gambar 15. Perspektif Area Asal Mula Bumi
(Sumber : Dokumen Pribadi)

e. Sumberdaya Geologi

Ruang sumberdaya geologi memiliki sub-tema **"Glowworm Caves"** yang terinspirasi dari *Glowworm Cave* di Waitomo New Zealand, dengan tema zaman *Archean & Caves*. Menyajikan berbagai sumberdaya geologi dari mineral, non-mineral, batu mulia dan sebagainya.



Gambar 16. Perspektif Ruang Sumberdaya Geologi
(Sumber : Dokumen Pribadi)

f. Manfaat & Bencana Geologi

Ruang manfaat & Bencana Geologi memiliki sub-tema **"From Center to The Surface"** Membawa pengunjung dari perjalanan dalam bumi pada area gunung api dan area rekreasi bencana alam hingga ke permukaan bumi pada area taman artefak dengan tema zaman *Archean Caves & Modern*.

g. Library Café

Library Café Museum memiliki tema zaman *Age of Discovery* dimana perpustakaan memiliki gaya klasik kolonial. Perpustakaan dibagi menjadi 2 Lantai, dimana lantai 1 berupa area perpustakaan dan café, dan lantai 2 berupa area anak dan *study room*.

IV. SIMPULAN

Dalam perancangan suatu tempat publik seperti museum, dibutuhkan suatu proses analisis sehingga dapat tercipta desain yang sesuai dengan tujuan. Museum sebagai

sumber pengetahuan, memiliki nilai baik dari segi kenyamanan, dan penyampaian informasi yang baik kepada pengunjung.

Konsep *Journey Through History* menitikberatkan kepada bagaimana menciptakan museum interaktif, edukatif dan atraktif agar pengunjung dapat memperoleh informasi yang tepat dan baik. Dengan pendekatan tematik dan kronologis, penulis menyusun tata letak pameran dengan tema zaman yang diurut secara periodikal yang juga disesuaikan dengan *timeline* koleksi sehingga museum dapat menyajikan pengunjung sebuah pengalaman seakan pengunjung dibawa melalui perjalanan zaman dan mempelajari geologi dalam prosesnya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, museum ini dapat menjadi museum yang inovatif, interaktif dan edukatif, sesuai dengan misi dan visi dari museum.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak Museum Geologi Bandung yang telah mengizinkan berjalannya proses observasi dan pengumpulan dokumentasi dari objek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Ariwidjaja, Roby. 2013. *Pengembangan Daya Tarik Museum*. Yogyakarta: Amara Books.

Arbi, Yunus. 2012. Konsep Penyajian Museum, Bagian 4
<<https://museumku.wordpress.com/2012/02/05/konsep-penyajian-museum-bagian-4/>> (Di akses tanggal 10 Juli 2019)

KOMPAS. (2014). *Museum di Indonesia Masih Minim Peminat*.
<<https://travel.kompas.com/read/2014/11/23/1102002/Museum.di.Indonesia.Masih.Minim.Peminat>>(Diakses tanggal 2 September 2018)

Martin. (2015, 04 29). Idea Generation: Divergent vs. Convergent Thinking. Retrieved 07 11, 2017, from <https://www.cleverism.com>: <https://www.cleverism.com/idea-generation-divergent-vs-convergent-thinking/>