"Interactive Digital" pada Perancangan Interior Museum Geologi Bandung

Dessy Kristian Jaya[1], Azis Tirtaatmadja[2], Augustina Ika Widyani[3]*
Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
dessy.615160056@stu.untar.ac.id, azzizz_tirta@yahoo.com, augustinaw@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak *— **Museum sebagai fasilitas umum yang berfungsi untuk tempat penyimpanan benda-benda bersejarah, dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman. Banyak hal yang menjadi pertimbangan, salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi digital. Penerapan teknologi pada rancangan museum akan memperkuat fungsi museum sebagai sarana edukasi, informasi dan hiburan, sehingga museum tidak lagi berkesan tua dan tidak terawat. Dengan demikian di kemudian hari museum memiliki daya tarik sebagai fasilitas umum yang canggih, sehingga menjadi tujuan wisata pilihan masyarakat. Demikian pula pada interior Museum Geologi Bandung yang memiliki koleksi spesifik yaitu fosil, bebatuan dan mineral, diharapkan dengan penerapan teknologi digital mampu meningkatkan jumlah pengunjung museum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan desain interior dengan penerapan teknologi digital sehingga masyarakat lebih tertarik untuk mendatangi museum. Penerapan teknologi digital akan membantu dan memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang koleksi museum. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan mengacu pada proses perencanaan dan perancangan interior. Data dikumpulkan melalui observasi di lapangan dan studi literatur. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi digital pada perancangan interior Museum Geologi Bandung dapat membantu untuk meningkatkan minat pengunjung, meningkatkan interaksi pengunjung serta memperkuat fungsi museum sebagai fasilitas edukasi, informasi dan hiburan.***

Kata Kunci: *Edukatif, Informatif, Museum Geologi, Revolusi Informasi, Teknologi*

I. PENDAHULUAN

Museum merupakan suatu wadah yang dikenal oleh masyarakat sebagai tempat untuk menyimpan benda bersejarah. Berdasarkan fungsinya ini, masyarakat menganggap museum sebagai tempat yang tidak menarik dan membosankan, karena hanya memberikan informasi serta menjadikan pengunjung sebagai pengamat yang pasif.

Museum Geologi Bandung adalah satu dari 4 (empat) museum yang termasuk sebagai kategori museum geologi, selain dari Museum Kars Indonesia di Wonogiri, Museum Migas di Jakarta, dan Info Box dan Lobang Tambang Mbah Soero di Sawahlunto (Kategori Museum Geologi, t.thn.).

Museum Geologi Bandung yang terletak di Jalan Diponegoro, Bandung, memiliki koleksi yang unik sehingga menjadi salah satu pilihan masyarakat dalam berwisata. Terutama pengunjung dari kelompok siswa SD, anak-anak seusia mereka cenderung tertarik dengan binatang purba berukuran besar. Koleksi museum Geologi Bandung berupa beberapa replika seperti fosil tyrannosaurus tentu sangat menarik untuk mereka (Yusuf, 2022).

Gambar 1. Salah Satu Koleksi Museum Geologi Bandung (Sumber: https://www.viva.co.id/gaya-hidup/travel/1487149-museum-geologi)

Museum Geologi Bandung merupakan salah satu tujuan wisata edukasi favorit terutama bagi pengunjung dari luar kota Bandung (Seru dan Asyiknya Wisata Edukasi nan Murah di Museum Geologi Bandung, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat memiliki ketertarikan untuk lebih mengenal sejarah dari benda-benda peninggalan zaman dahulu yang masih dipelihara hingga saat ini.

Pada era globalisasi, kemajuan teknologi dan revolusi informasi ikut mengambil alih fungsi dari museum itu sendiri. Dengan adanya perkembangan teknologi digital maka penyampaian informasi museum dapat dikembangkan untuk menarik kembali minat pengunjung. Dengan pergerakan tersebut, museum dapat merubah persepsi masyarakat dan menjadikan museum sebagai sarana rekreasi dan belajar yang menyenangkan.

Menurut Kosasih (Kosasih, 2007, hal. 67-69), pengertian museum di Indonesia biasanya adalah sebagai 'tempat', yaitu tempat yang digunakan sebagai penyimpanan maupun untuk memamerkan barang-barang yang memiliki nilai tertentu yang tinggi, seperti misalnya nilai sejarah, nilai ilmiah, barang 'kuno' dan lain sebagainya.

Sebagai fasilitas umum, bangunan museum memiliki ketentuan setidaknya memiliki ruang pamer tetap dan temporer, auditorium, kantor, perpustakaan, penyimpanan koleksi, edukasi, transit koleksi, preparasi, kafetaria, cinderamata, loket, lobi, toilet, parkir, taman, dan pos jaga (Museum, 2008).

Penelitian terhadap interior Museum Geologi Bandung (Octofrida, Setiawan, & Kurniawan, 2019) menekankan pada penerapan tema *"Playful Volcano"* sehingga interior museum yang diusulkan memiliki ciri kondisi alam Indonesia yang banyak memiliki gunung berapi.

Demikian pula dengan penelitian lain pada interior Museum Geologi Bandung (Pinandita, Andanwerti, & Florencia, 2019), memiliki fokus penelitian pada penataan koleksi museum dengan prinsip alur cerita periodikal.

Berbeda dari kedua penelitian tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan usulan desain interior Museum Geologi dengan

penerapan teknologi digital pada sistem informasi setiap koleksi untuk memperkuat fungsi museum sebagai fasilitas informasi, edukasi dan wisata.

II. METODE

Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan mengacu pada proses perencanaan dan perancangan interior. Tahapan pengumpulan data menerapkan studi literatur dan observasi lapangan. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data sekunder terkait perencanaan dan perancangan museum maupun data primer berupa liputan dan penelitian tentang Museum Geologi Bandung. Studi observasi dilakukan di lokasi Museum Geologi Bandung untuk mendapatkan data primer.

Tahapan selanjutnya adalah analisis data, yang terdiri dari (1) *Programming*, dengan penyusunan dan pengumpulan data-data hasil survey; (2) *Schematic Design*, berupa konsep skematik, bubble diagram, matriks dan layout; (3) *Design Development*, berupa site plan, layout umum, dan layout khusus; (4) *Construction Drawing*, berupa gambar kerja; (5) *Presentation Drawing*, berupa gambar presentasi bewarna, aksonometri, detail furniture, skema material warna, dan maket.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisa potensi tapak Museum Geologi Bandung. Museum berada di kawasan berdirinya bangunan-bangunan bersejarah di kota Bandung, dimana kota Bandung dikenal sebagai kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Barat yang memiliki banyak tempat wisata.

Gambar 2. Lokasi Museum Geologi Bandung (Sumber: https://goo.gl/maps/ZFVRW4YeSmXv7qXr8)

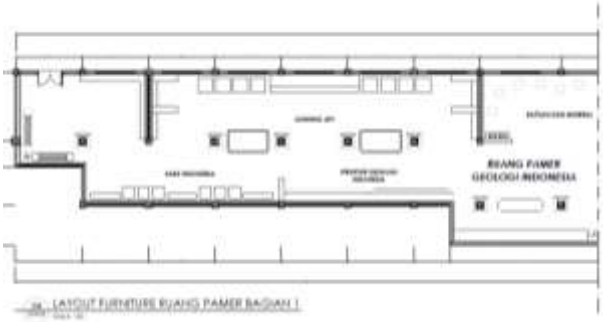
Konsep perancangan yang didapatkan melalui analisis data yaitu dengan menciptakan citra sebuah museum yang informatif dengan penggunaan teknologi modern interaktif yang akan menjadikan museum sebagai tempat edukasi sekaligus rekreasi yang menyenangkan. Untuk menciptakan sebuah citra tersebut maka akan diterapkan *Interactive Digital* pada ruang-ruang tertentu dengan menyesuaikan kebutuhan masing-masing ruang.

Penerapan *Interactive Digital* terdapat di area ruang pamer sebagai fasilitas penyampaian informasi yang efektif dan edukatif (Jaya, 2020). Rancangan Interior Museum Geologi yang diusulkan, menerapkan teknologi *Interakctive Digital* dalam bentuk: (a) *3D Globe Surface*; (b) *Augmented Reality*; (c) *Indoor Tunnel Experience*; (d) *Smart Table Touch.*

Gambar 5. Layout Furniture Ruang Pamer Bagian 2 (Sumber: Jaya, 2020)

Gambar 3. Aksonometri Ruang Pamer Museum Geologi Bandung (Sumber: Jaya, 2020)

Gambar 6. Interior Ruang Pamer Museum Geologi Bandung (Sumber: Jaya, 2020)



Gambar 4. Layout Furniture Ruang Pamer Bagian 1 (Sumber: Jaya, 2020)

Gambar 7. Interior Ruang Pamer Museum Geologi Bandung (Sumber: Jaya, 2020)

Gambar 8. 3D Globe Surface (Sumber: Jaya, 2020)

Interactive Digital terdapat di beberapa titik dengan berbagai macam bentuk media, diantaranya yaitu dengan diletakannya *3D Globe Surface* sebagaimana dapat dilihat pada Gambar 5. *3D Globe Surface* memiliki tekstur yang dapat diraba dan digerakan oleh pengunjung dengan tujuan agar pengunjung dapat lebih mengenal keseluruhan alam semesta dan seisinya melalui *globe* tersebut.

Penerapan lainnya yaitu dengan teknologi *Augemented Reality* sebagaimana ditunjukkan pada gambar 6. Pada dinding Ruang Pamer telah tersedia panel yang berisi *barcode* berbagai informasi yang dapat dipilih oleh pengunjung. Pengunjung dapat menggunakan *smartphone* masing-masing untuk melakukan *scanning barcode* yang telah disediakan melalui aplikasi dan pengunjung akan melihat langsung informasi yang berbasis edukasi 3-Dimensi melalui layar *smartphone*. Dengan demikian pengunjung dituntut terlibat secara aktif dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.

Gambar 9. Augmented Reality (Sumber: Jaya, 2020)

Selanjutnya penerapan *Interactive Digital* dalam bentuk *Indoor Tunnel Experience* sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 7. Konsep terowongan di dalam ruangan diterapkan agar pengunjung dapat merasakan pengalaman baru dengan berbagai macam suasana di dalam satu ruangan. *Tunnel Experience* ini merupakan *section* yang memberikan edukasi mengenai kekuatan gempa tektonik. Suasana di dalam terowongan ini akan terasa seperti berada di dalam kawah api dilengkapi dengan sensor suhu yang aktif setelah pengunjung melewati area masuk terowongan.

Gambar 10. Indoor Tunnel Experience (Sumber: Jaya, 2020)

Interactive Digital yang akan diterapkan lainnya yaitu *Smart Table Touch*, dimana digital ini merupakan fasilitas *high tech* yang dapat memberikan informasi dengan cepat melalui software dan aplikasi didalamnya. Tujuan diletakkan *Smart Table* di beberapa titik agar pengunjung mendapatkan informasi secara cepat dan *real time* mengenai hal-hal yang ingin diketahui di area ruang pameran tersebut.

Gambar 11. Smart Table Touch (Sumber: Jaya, 2020)

IV. SIMPULAN

Penelitian pada interior Museum Geologi Bandung menunjukkan potensi yang besar pada penerapan teknologi *Interactive Digital.* Sebagaimana ditunjukkan pada pembahasan tersebut di atas, penerapan teknologi pada Ruang Pamer memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang masing-masing koleksi museum. Selain itu pengunjung tidak lagi menjadi pengamat pasif, melainkan dapat secara mandiri mengakses informasi sesuai yang dibutuhkan. Penerapan *Interactive Digital* juga memberikan pengalaman ruang yang unik dan baru bagi pengunjung Museum Geologi Bandung, sehingga museum semakin diminati oleh masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Jaya, D. K. (2020). *Perancangan Interior Museum Geologi Bandung.* Jakarta: Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara.

Kategori Museum Geologi. (t.thn.). Dipetik Juni 26, 2022, dari museumindonesia.com: https://www.museumindonesia.com/category/2/museum_category: Geologi

Kosasih. (2007). Vol. 1 No.1 = Museum dan Pendidikan. *Museografia: Majalah Ilmu Permuseuman*.

Museum, D. (2008). *Pedoman Museum Indonesia.* Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

Octofrida, K., Setiawan, M. N., & Kurniawan, R. (2019). Penerapan Tema Playful Volcano Pada Interior Museum Geologi Bandung. *Mezanin Vol. 2 No. 1*.

Pinandita, K. A., Andanwerti, N., & Florencia, M. (2019). Tema "Journey Through History" dalam Tata Pameran di Museum Geologi Bandung. *Mezanin Vol. 2 No.1*.

Seru dan Asyiknya Wisata Edukasi nan Murah di Museum Geologi Bandung. (2022, Mei 04). Diambil kembali dari kumparan.com/ciremaituday: https://kumparan.com/ciremaitoday/seru-dan-asyiknya-wisata-edukasi-nan-murah-di-museum-geologi-bandung-1xzUg5smRX7

Yusuf, A. (2022, Maret). *43 Rekomendasi Tempat Wisata di Bandung yang Banyak Dikunjungi*. Diambil kembali dari radarbandung.id: https://www.radarbandung.id/2022/06/08/43-rekomendasi-tempat-wisata-di-bandung-yang-banyak-dikunjungi/