

## ABSTRAK

Pada zaman modern ini, pertumbuhan dan perkembangan Museum sudah sangat pesat. Baik dilihat dari bentuk bangunan maupun segi fasilitas yang disediakan (sarana dan prasarana yang ada juga sangatlah diperlukan guna menunjang kebutuhan pengunjung). Dari hal ini, timbul pemikiran bagaimana caranya membuat sebuah museum, khususnya sebuah museum Arsip Perjuangan Nasional yang nyaman, serta dapat memenuhi kebutuhan pengunjung, serta desain (interior dan eksteriornya) mendukung suasana yang ada (baik yang ada di dalam museum maupun di luar museum), misalnya saja dengan cara menampilkan suasana perang pada zaman itu kepada masyarakat. Museum yang baik dan sehat selalu memikirkan bentuk, suasana, pemilihan warna dan material bangunan yang sesuai dengan keadaan dan memperhatikan efek psikologis yang dirasakan dari isi dalam dan luar museum tersebut. Suasana yang ramah lingkungan (*Green Design*) di dalam sebuah perancangan interior museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat, penulis ingin menampilkan sesuatu yang baru serta tercapainya target desain museum yang diharapkan mempunyai nilai kepahlawanan di dalam setiap perancangannya. Oleh karena itu, dengan memakai konsep "*High Tech High Touch*" diharapkan, museum-museum, khususnya pada studi kasus di museum Geologi Jalan Diponegoro No 57 Bandung Indonesia bisa lebih berkembang lagi, baik dari segi pelayanannya, maupun dari segi manusianya (pengunjungnya) itu sendiri.

## Daftar Isi

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Skema Pemikiran .....	6
1.6 Manfaat Perancangan .....	7
1.7 Sumber Data dan Teknik Perancangan .....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS .....	10
2.1 Tinjauan Umum Museum.....	10
2.2 Fungsi dan Kegiatan Museum .....	12
2.3 Klasifikasi Museum .....	13
2.4 Klasifikasi Benda Koleksi Museum.....	13
2.5 Program Kegiatan Museum.....	18
2.6 Persyaratan Sebuah Museum.....	19
2.7 Materi Koleksi .....	26
2.8 Pengamanan Museum .....	27

2.9 Program Kebutuhan Ruang .....	35
<b>BAB III DESKRIPSI DAN SITE ANALISIS LOKASI.....</b>	<b>38</b>
3.1 Sejarah Project Yang Akan Dikerjakan .....	38
3.2 Deskripsi Obyek Studi .....	40
3.3 Dana dan Pembiayaan .....	40
3.4 Karakteristik Museum Perjuangan Rakyat Jawa Barat.....	41
3.5 Perencanaan Ruang .....	41
3.6 Pemikiran Ruang Dalam .....	46
3.7 Dasar Penentuan Kebutuhan Ruang.....	46
3.7.1 Tata Cara Pameran .....	47
3.7.2 Tata cara Prevasi Koleksi .....	62
3.7.3 Kegiatan Pengelolaan Museum.....	65
3.8 Analisa Fisik.....	72
<b>BAB IV APLIKASI KONSEP "HIGH TECH HIGH TOUCH" PADA INTERIOR</b>	
<b>MUSEUM .....</b>	<b>76</b>
4.1 Dasar Pemikiran.....	76
4.2 Dasar Perancangan.....	77
4.3 Perancangan.....	80
4.3.1 Konsep Organisasi Ruang .....	80
4.3.2 Pemilihan Warna dan Material .....	80
4.3.3 Perancangan Dinding .....	81
4.3.4 Perancangan Lantai .....	83
4.3.5 Perancangan Plafon .....	84
4.3.6 Perancangan Furniture.....	85
4.3.7 Perancangan Elemen Interior.....	90
4.3.8 Perspektif .....	93
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>97</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Museum Perjuangan Rakyat Macedonia .....	4
Gambar 1.2 Museum Perjuangan Rakyat Polandia .....	5
Gambar 1.3 Skema Pemikiran.....	6
Gambar 2.1 Skema Organisasi Pengelola Museum .....	25
Gambar 2.2 Magnetic Montact Switch.....	28
Gambar 2.3 Metal Foil Tape .....	28
Gambar 2.4 Built In Wires .....	29
Gambar 2.5 Glass Breaking Sensor .....	29
Gambar 2.6 Photo Electronic Eyes.....	29
Gambar 2.7 Vibration Detector .....	30
Gambar 2.8 Inertial Radar System .....	30
Gambar 2.9 Inertial Radar System .....	30
Gambar 2.10 Pressure Sensitive Underground Cable .....	31
Gambar 2.11 Magnetic Induction Systems.....	31
Gambar 2.12 Acces Control by Remote Door Control.....	31
Gambar 2.13 Surveillance Systems .....	32
Gambar 2.14 Microwave Detector .....	32
Gambar 2.15 Control Mats.....	32
Gambar 2.16 Passive Infra-red.....	33
Gambar 2.17 Thermal Detector.....	33
Gambar 2.18 Smoke Detector .....	34
Gambar 2.19 Sprinkle System.....	34
Gambar 2.20 Gas System.....	34
Gambar 2.21 Portable Fire Extinguisher .....	35
Gambar 3.1 Museum Geologi .....	38
Gambar 3.2 Koridor, Lift buat orang cacat,dan Ruang Pamer Purba.....	39
Gambar 3.3 Ruang Pamer Fosil .....	39
Gambar 3.4 Ruang Pamer Benda Geologi .....	40
Gambar 3.5 Penggalian Ekspresi Ruang Lewat 5 Indra .....	45

Gambar 3.6 Permainan Tanya Jawab .....	56
Gambar 3.7 Diorama .....	56
Gambar 3.8 Replika .....	57
Gambar 3.9 Dinding Sejarah.....	58
Gambar 3.10 Maket .....	58
Gambar 3.11 Ruang Periode .....	59
Gambar 3.12 Talking Head.....	59
Gambar 3.13 Alur 1 .....	61
Gambar 3.14 Alur 2.....	61
Gambar 3.15 Membaca Display .....	62
Gambar 3.16 Skema Organisasi Pengelola Museum.....	68
Gambar 3.17 Denah Museum Geologi .....	72
Gambar 4.1 Matrik Kedekatan Ruang .....	78
Gambar 4.2 Buble Diagram .....	78
Gambar 4.3 Flow Pengunjung.....	79
Gambar 4.4 Organisasi Ruang .....	80
Gambar 4.5 Potongan Khusus 1A .....	81
Gambar 4.6 Potongan Khusus 1B .....	82
Gambar 4.7 Denah Pola Lantai Lt.1 .....	83
Gambar 4.8 Denah Pola Lantai Lt.2 .....	83
Gambar 4.9 Denah Plafon Lt.1.....	84
Gambar 4.10 Denah Plafon Lt.2.....	84
Gambar 4.11 Furniture 1.....	85
Gambar 4.12 Perspektif Furniture 1 .....	85
Gambar 4.13 Furniture 2.....	86
Gambar 4.14 Perpektif Furniture 2.....	86
Gambar 4.15 Furniture 3.....	87
Gambar 4.16 Perspektif Furniture 3 .....	87
Gambar 4.17 Furniture 4.....	88
Gambar 4.18 Perspektif Furniture 4 .....	88
Gambar 4.19 Furniture 5.....	89
Gambar 4.20 Perspektif Furniture 5 .....	89

Gambar 4.21 Detail Drop Ceiling .....	90
Gambar 4.22 Detail AC .....	91
Gambar 4.23 Wall Treatmenti.....	92
Gambar 4.24 Isometri .....	92
Gambar 4.25 Lobby .....	93
Gambar 4.26 Ruang Pamer 1 .....	93
Gambar 4.27 Ruang Pamer 2A .....	94
Gambar 4.28 Ruang Pamer 2B.....	94
Gambar 4.29 Ruang Pamer 3A .....	95
Gambar 4.30 Ruang Pamer 3B.....	95
Gambar 4.31 Ruang Pamer 4 .....	96
Gambar 4.32 Ruang Pamer 5 .....	96

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisa Site.....	75
-----------------------------	----