JURNAL WASTUCITRA Vol 1 No.1
p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM GEOLOGI BANDUNG

Muhammad Rifqi Putra Manaf[1], Lano Hapia Penta[2], Imelda Astri Rosalin[3]
[1 2 3] Desain Interior, Sekolah Tinggi Desain Indonesia
e-mail: lanopenta@gmail.com

Article History:Submitted/Received 25 Mei 2025
First Revised 27 Juni 2025
Accepted 7 Juli 2025
Publication Date 26 Juli 2025

ABSTRAK

Studi ini mengidentifikasi permasalahan krusial dalam desain interior Museum Geologi Bandung, meliputi alur sirkulasi pengunjung yang tidak optimal, fungsi fasilitas museum yang belum maksimal, serta metode penyajian koleksi yang kurang efektif. Temuan ini berpotensi mengurangi kenyamanan dan pengalaman edukatif pengunjung, khususnya di Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral, serta area Entrance Hall. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merumuskan konsep perancangan interior komprehensif untuk mengatasi isu-isu desain tersebut. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan staf museum, observasi langsung pada ruang pamer dan Entrance Hall, studi literatur mengenai standar fungsional dan kebutuhan spesifik museum, serta analisis preseden dari desain museum lain. Luaran penelitian ini berupa gambar perancangan interior detail untuk area yang diteliti, dilengkapi visualisasi 3D dan animasi video yang menggambarkan implementasi konsep desain. Harapannya, perancangan ini dapat secara signifikan meningkatkan kenyamanan, interaksi, dan kepuasan pengunjung selama mereka menjelajahi kekayaan geologi di Museum Geologi Bandung.

Kata kunci: Museum, sirkulasi interior, kenyamanan interior

ABSTRACT

This research is motivated by the findings of design problems in the flow of visitor circulation, the functionality of museum facilities, and the form of presentation of collection objects that have the potential to disrupt comfort and reduce the experience of visitors during their visit to the Bandung Geological Museum, especially in the spaces that are the scope of the research, namely the Indonesian Geology Room, Volcano Room, Rock and Mineral Room, and the Entrance Hall area. The purpose of this research is to produce a concept or form of design that can solve the design problems found. Data related to the problems and other data that can help in formulating design solutions are collected through several activities such as interviews with museum staff, conducting direct observations in the exhibition space and Entrance Hall, literature studies related to the needs and functions of museum buildings, and studies of design precedents in several museums. The results of this research are in the form of interior design drawings of the Indonesian Geology Room, Volcano Room, Rock and Mineral Room, and Entrance Hall, equipped with 3D visualization and animated videos that show the results of the interior design with the concept that has been formulated to solve the design problems found. The results of this design are expected to be able to solve the design problems found in the Indonesian Geology Room, Volcano Room, Rock and Mineral Room, and the Entrance Hall area at the Bandung Geological Museum so that in the end it can increase the comfort and satisfaction of visitors while visiting the Bandung Geological Museum.

Keyword: Museum, Interior Circulations, Interior Ergonomics

I. PENDAHULUAN

Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan terbuka untuk umum. Di dalamnya, terdapat aktifitas penelitian, mengumpulkan, dan memamerkan peninggalan sejarah untuk masyarakat umum. Museum beroperasi dan berkomunikasi secara profesional dengan partisipasi masyarakat, menawarkan beragam pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi, dan berbagi pengetahuan (International Council of Museum). Disebutkan juga pada PP Nomor 66 Tahun 2015 terkait tugas Museum, yaitu pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

Berdasarkan data museum pada situs museum.kemdikbud.go.id, Museum Geologi Bandung merupakan jenis Museum Khusus, yang

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

aktifitasnya berada di lingkup pelestarian dan penyajian benda koleksi dan penyajian informasi mengenai ilmu kebumian. Dengan jumlah kunjungan yang begitu pesat dan jenis pengunjung yang beragam, ditemukan beberapa permasalahan desain yang berkaitan dengan aktifitas pengunjung dan alur sirkulasi pengunjung, berupa kepadatan pengunjung yang terjadi di sekitar pintu masuk area *Entrance Hall* yang disebabkan oleh antrian pengunjung rombongan sekolah, akibatnya akses masuk bagi pengunjung lain yang terganggu oleh fenomena tersebut. Aktifitas mencatat yang dilakukan oleh beberapa pengunjung juga menjadi permasalahan karena dilakukan dengan menggunakan media interaktif museum sebagai alas untuk menulis, dan juga menulis di lantai yang berpotensi mengganggu pengalaman kunjungan bagi pengunjung lain.

Ditemukan juga permasalahan desain yang berasal dari bentuk penyajian benda koleksi dan informasi pendukung pada Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, dan Ruang Batuan dan Mineral, seperti alur kunjungan yang tidak terpenuhi akibat penataan *display* objek koleksi yang masih memungkinkan pengunjung untuk bergerak ke arah yang tidak sesuai dengan susunan penyajian objek koleksi yang sudah dirumuskan oleh Museum Geologi Bandung. Penyajian objek koleksi dan informasi pendukung yang begitu banyak di ketiga ruang pamer dinilai belum bisa memberikan ruang perhatian yang baik bagi objek koleksi yang ditampilkan.

Berdasarkan pemaparan fenomena di atas, perancangan ulang interior dengan penerapan prinsip kontras pada elemen interior dinilai mampu memberikan impresi yang lebih baik pada objek koleksi yang ditampilkan, memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk memusatkan perhatian lebih banyak pada objek koleksi, dan melakukan perancangan konsep baru untuk penyajian informasi pendukungnya. Diiringi dengan penataan ulang alur sirkulasi dengan tidak mengubah susunan penyajian objek koleksi yang sudah dirumuskan oleh Museum Geologi Bandung, yang bertujuan dapat menyelesaikan permasalahan terkait aktifitas pengunjung di ketiga ruang pamer. Perancangan fasilitas tambahan kursi panjang, *standing desk,* dan *mezzanine* dilakukan untuk merespons permasalahan terkait aktifitas pengunjung di ruang pamer dan kepadatan yang terjadi di area *Entrance Hall*.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif melalui proses observasi lapangan, studi literatur, dan wawancara. Observasi lapangan terkait kondisi eksisting interior Museum Geologi Bandung secara menyeluruh dan observasi lebih lanjut pada area perancangan (Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral, *Entrance Hall*) untuk memperoleh data aktifitas pengunjung, kondisi interior terkini, bentuk penyajian objek koleksi terkini, data dokumentasi objek koleksi, data informasi pendukung pada setiap display, dan data terkait nama-nama dan lokasi penemuan objek koleksi.

Proses studi literatur terkait tinjauan pengertian, fungsi, jenis, dan prasyarat serta pengkondisian ruang museum. Tinjauan terkait latar belakang objek koleksi, tinjauan preseden desain terkait bangunan serupa dan konsep serupa yang akan diaplikasikan pada perancangan ulang interior Ruang Geologi Indonesia. Wawancara dengan petugas dan museolog di Museum Geologi Bandung dilakukan untuk menambah data-data terkait aktifitas pengunjung, dan fenomena yang terjadi di area pamer (Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral) dan *Entrance Hall*.

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian diolah kembali untuk menjadi rumusan masalah yang akan dijadikan landasan dalam proses analisa permasalahan. Proses analisa dilakukan untuk mendapatkan solusi-solusi yang berpotensi dapat menjawab permasalahan desain yang diangkat, dalam perancangan ini aspek yang dianalisis ialah terkait *layout display*, alur sirkulasi pengunjung, kebutuhan ruang untuk objek koleksi, informasi pendukung, dan ruang gerak pengunjung, serta analisa konsep perancangan interior. Perumusan konsep dilandaskan atas analisa berbagai permasalahan yang diangkat, hasilnya berupa konsep denah *layout* pada area pamer (Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral), konsep perancangan elemen interior yang terdiri dari konsep bentuk, warna, pencahayaan, akustik, dan keamanan. Hasil akhirnya dipresentasikan dalam bentuk grafis 2D dan 3D.

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

III. PEMBAHASAN

Museum Geologi Bandung berada di Jl. Diponegoro No.57, Cihaur Geulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40122. Akses yang mudah dicapai oleh pengunjung dalam kota maupun luar kota karena lokasinya yang tidak begitu jauh dari pusat kota Bandung menjadi salah satu faktor jumlah pengunjung yang begitu banyak pada Museum Geologi Bandung. Data kunjungan tahun 2023 (per 4 Oktober 2023) sudah mencapai 85.862 kunjungan (museum.geologi.esdm.go.id).

Berdasarkan data kearsipan Museum Geologi Bandung, luas total kawasan Museum Geologi Bandung sebesar 10.857 m^2, dengan luas total bangunan sebesar 7.225 m^2. Objek penelitian penulis meliputi:

1. Ruang Geologi Indonesia, yang di dalamnya terdiri dari:
   a. Ruang Peragaan Geologi Indonesia (326,25 m^2)
   b. Ruang Peragaan Dunia Mineral dan Survei Geologi (saat ini Ruang Peragaan Batuan dan Mineral) (99 m^2)
   c. Ruang Gunung Api (130,50 m^2)
2. *Entrance Hall* (275 m^2)

Akumulasi total objek perancangan seluas 1.014 m^2.

Gambar 1. Denah Eksisting Museum Geologi Bandung
Sumber: Dokumentasi Penulis

Data Temuan Kasus di Lapangan

Melalui observasi dan wawancara dengan beberapa petugas Museum Geologi Bandung, berikut penulis lampirkan data temuan kasus di lapangan yang disusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Permasalahan Desain

NO	ASPEK BAHASAN	FENOMENA	ISU DESAIN
1	Alur Sirkulasi Pengunjung	Bentuk sirkulasi terbuka pada ruang Geologi Indonesia	Berpotensi membuat beberapa pengunjung tidak mengunjungi display sesuai dengan urutan *storyline* yang telah dibuat oleh Museum Geologi Bandung
2	Alur Sirkulasi Pengunjung	Aktifitas pengunjung melakukan pencatatan di lantai dan di atas instalasi	Berpotensi mengganggu alur sirkulasi dan merusak instalasi terkait
3	Alur Sirkulasi Pengunjung	Distraksi pintu keluar pada ruang Gunung Api	Memiliki kecenderungan pengunjung melewatkan kunjungan pada ruang Batuan dan Mineral
4	Alur Sirkulasi	Kepadatan yang terjadi di sekitar pintu masuk *Entrance Hall* ketika rombongan sekolah menunggu giliran untuk memasuki Ruang Geologi Indonesia.	Berpotensi mengganggu akses masuk pengunjung non-rombongan untuk memasuki Ruang Geologi Indonesia
5	Penyajian Display Koleksi	Komposisi penyajian antara objek koleksi tiga dimensi dengan sumber informasi teks yang memenuhi display	Berpotensi mengurangi fokus utama pengunjung pada objek koleksi tiga dimensi.
6	Fasilitas Pendukung	Tidak tersedia rest area di beberapa titik	Dengan area yang cukup luas, pengunjung tidak memiliki area khusus untuk istirahat sementara

Tabel 2. Rencana Pemecahan Masalah Desain

NO	ASPEK BAHASAN	FENOMENA	RENCANA PEMECAHAN MASALAH DESAIN
1	Alur Sirkulasi Pengunjung	Bentuk sirkulasi terbuka pada ruang Geologi Indonesia	Penerapan alur sirkulasi dengan *directed approach* melalui perancangan *divider* yang diinstal secara diagonal mengarahkan pengunjung ke sebelah kiri
2	Alur Sirkulasi Pengunjung	Aktifitas pengunjung melakukan pencatatan di lantai dan di atas instalasi	Perancangan meja tulis yang juga dapat bersifat sebagai barrier untuk *display*.
3	Alur Sirkulasi Pengunjung	Distraksi pintu keluar pada ruang Gunung Api	Penerapan alur sirkulasi *directed approach* dan

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

			perancangan bentuk pensuasanaan ruang yang berbeda antara ruang Gunung Api dengan ruang Batuan dan Mineral
4	Alur Sirkulasi	Kepadatan yang terjadi di sekitar pintu masuk *Entrance Hall* ketika rombongan sekolah menunggu giliran untuk memasuki Ruang Geologi Indonesia.	Perancangan furnitur *bench* disusun beberapa baris.
5	Penyajian Display Koleksi	Komposisi penyajian antara objek koleksi tiga dimensi dengan sumber informasi teks yang memenuhi *display*	Display base diutamakan untuk objek koleksi tiga dimensi, dan informasi teks dan visual ditampilkan pada *reading rail* dan layar sentuh interaktif.
6	Fasilitas Pendukung	Tidak tersedia *rest* area di beberapa titik	Perancangan *bench* pada beberapa titik di setiap ruang pamer.
7	Fasilitas Pendukung	Kepadatan yang terjadi di sekitar pintu masuk *Entrance Hall* ketika rombongan sekolah menunggu giliran untuk memasuki Ruang Geologi Indonesia.	Perancangan *bench* modular yang disusun beberapa baris pada ruang kosong di area *Entrance Hall.* Serta pemanfaatan ketersediaan ruang *vertical* dengan perancangan *mezzanine* untuk menambah fasilitas duduk dan menunggu bagi pengunjung.

Konsep Perancangan

Konsep yang dirumuskan merupakan hasil pertimbangan dari dua kondisi yang ada di ruang pamer Geologi Indonesia, Gunung Api, dan Batuan. Yaitu, objek koleksi tiga dimensi yang cenderung berbentuk organis dan ruang pamer yang luas dan terbagi menjadi 3 ruang (Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral).

Merespons kondisi objek koleksi tiga dimensi yang cenderung berbentuk organis, perancangan bentuk pada elemen interior serta beberapa furnitur pendukung akan dibuat lebih geometris dan tidak banyak bentuk-bentuk yang mencolok, sehingga dapat memberikan persepsi kontras atau perbedaan yang cukup jelas antara objek koleksi tiga dimensi dengan elemen interiornya. Hal ini juga dimaksudkan untuk memberikan ruang perhatian yang lebih besar dari pengunjung terhadap objek koleksi tiga dimensi.

Area pamer pada Ruang Geologi Indonesia terdiri dari 3 Ruangan, yaitu a). Ruang Geologi Indonesia dengan *storyline* yang menjelaskan awal terbentuknya alam semesta hingga dampak aktifitas tektonik lempeng yang salah satunya ialah membentuk gunung api, b). Ruang Gunung Api dengan sajian utamanya menampilkan media audio visual mengenai gunung api di Indonesia dan instalasi peta titik gunung api di Indonesia, c). Ruang Batuan yang menampilkan keberagaman jenis batuan di Indonesia. Dengan area pamer yang panjang, konsep pensuasanaan setiap ruang pamer akan dibuat berbeda dengan tujuan dapat mempertahankan rasa keingintahuan pengujung dalam aktifitas kunjungan di ketiga Ruang Geologi Indonesia.

Bentuk pensuasanaan ruang secara garis besar dibangun dari konsep pencahayaan dan pemilihan warna pada setiap ruangan, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

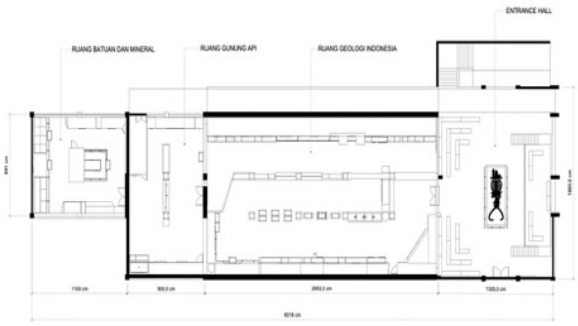
1. Ruang Geologi Indonesia
   Kondisi ruangan dibuat gelap, untuk membangun fokus pengunjung. Dengan kondisi yang gelap, penggunaan warna *grayscale* sudah cukup karena bentuk pencahayaan hanya akan berfokus menerangi objek-objek koleksi.
2. Ruang Gunung Api
   Kondisi pencahayaan ruang masih dibuat remang seperti pada Ruang Geologi Indonesia, ditambah dengan kombinasi warna merah sebagai bentuk penekanan yang diterapkan pada area media audio visual gunung api di Indonesia dan instalasi titik gunung api di Indonesia.
3. Ruang Batuan dan Mineral Kondisi
   ruangan dibuat terang, hal ini merespons juga pada kondisi kecenderungan pengunjung melewatkan ruang batuan dan langsung keluar dari ruang pamer karena pintu keluar terdapat di ruang gunung api. Bentuk ruangan yang terang juga diharapkan dapat mengarahkan atau menumbuhkan rasa penasaran pengunjung untuk memasuki Ruang Batuan.

Hasil Perancangan

Area perancangan ulang interior yang dipilih pada penelitian ini ialah area pamer Ruang Geologi Indonesia yang terbagi menjadi tiga ruangan: Ruang Geologi Indonesia, Ruang

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral. Serta tambahan pada area *Entrance Hall* untuk memenuhi syarat luas minimum perancangan pada Tugas Akhir dengan akumulasi total area perancangan seluas 1.014 m^2.



Gambar 2. Denah Perancanagan Khusus
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan berbagai pengumpulan data yang sudah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, berikut adalah hasil perancangan interior hasil dari respons terhadap beberapa permasalahan desain dan fenomena yang ditemukan di sekitar area perancangan.

Gambar 3. Hasil Perancangan Interior Ruang Geologi
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penyelesaian Elemen Interior Ruang Geologi Indonesia:

1. Penyelesaian Lantai: Material *rubber tile* dipilih untuk digunakan pada keseluruhan area pamer merupakan hasil atas pertimbangan kebutuhan fungsi akustik museum. *Rubber tile* dinilai mampu meredam suara derap kaki dengan baik.
2. Penyelesaian Dinding: Pemasangan *gypsum board* pada seluruh permukaan dinding.
3. Penyelesaian Ceiling: Instalasi *gypsum panel* pada area *ceiling* dengan *drop ceiling* sekitar 35cm.

Persyaratan Teknis Ruang pada Ruang Geologi Indonesia:

1. Sistem Penghawaan: Sistem penghawaan menggunakan HVAC.
2. Sistem Pencahayaan: Secara umum sistem pencahayaan didominasi dengan lampu *spotlight* yang menembakkan cahayanya langsung ke arah display dan reader rail, dan *recessed spotlight* untuk menambah pencahayaan pada judul display. Sistem *In Case Lighting* juga diterapkan sehingga objek koleksi mendapat pencahayaan langsung dari dalam display dan mencegah kemungkinan adanya *glare*. LED Strip digunakan pada beberapa furniture seperti fasilitas meja dan tempat duduk.
3. Sistem Pengkondisian Suara:
   Pengkondisian suara pada interior diupayakan melalui penerapan beberapa material yang dapat menyerap suara seperti *rubber tile* dan *gypsum board.* Keputusan untuk membuat ruangan relatif gelap juga dimaksudkan untuk mengendalikan perilaku pengunjung untuk lebih tenang selama melakukan kunjungan. Untuk fasilitas pendukung yang menghasilkan suara, upaya yang dilakukan ialah penggunaan Sound Dome dan Directional Sound, sehingga suara yang dikeluarkan dapat fokus tersebar di area tertentu saja.
4. Sistem Pengamanan: Beberapa sistem pengamanan yang diterapkan ialah pemasangan CCTV di beberapa sudut ruangan, dan alarm kebakaran serta alat pemadam kebakaran.

Gambar 4. Hasil Perancangan Interior Ruang Gunung Api
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penyelesaian Elemen Interior Ruang Gunung Api:

1. Penyelesaian Lantai: Material *rubber tile* dipilih untuk digunakan pada keseluruhan area pamer merupakan hasil atas

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

pertimbangan kebutuhan fungsi akustik museum. *Rubber tile* dinilai mampu meredam suara derap kaki dengan baik.
2. Penyelesaian Dinding: Pemasangan *gypsum board* pada seluruh permukaan dinding.
3. Penyelesaian Ceiling: Instalasi *gypsum panel* pada area *ceiling* dengan *drop ceiling* 35cm.

Persyaratan Teknis Ruang pada Ruang Gunung Api:

1. Sistem Penghawaan: Sistem penghawaan menggunakan HVAC
2. Sistem Pencahayaan: Sistem pencahayaan masih sama dengan Ruang Geologi Indonesia, dengan tambahan aksen pencahayaan berwarna oranye pada fasilitas media audio visual.
3. Sistem Pengkondisian Suara: Pengkondisian suara pada interior diupayakan melalui penerapan beberapa material yang dapat menyerap suara seperti *rubber tile* dan *gypsum board.* Keputusan untuk membuat ruangan relatif gelap juga dimaksudkan untuk mengendalikan perilaku pengunjung untuk lebih tenang selama melakukan kunjungan. Untuk fasilitas pendukung yang menghasilkan suara, upaya yang dilakukan ialah penggunaan Sound Dome dan Directional Sound, sehingga suara yang dikeluarkan dapat fokus tersebar di area tertentu saja.
4. Sistem Pengamanan : Beberapa sistem pengamanan yang diterapkan ialah pemasangan CCTV di beberapa sudut ruangan, dan alarm kebakaran serta alat pemadam kebakaran.

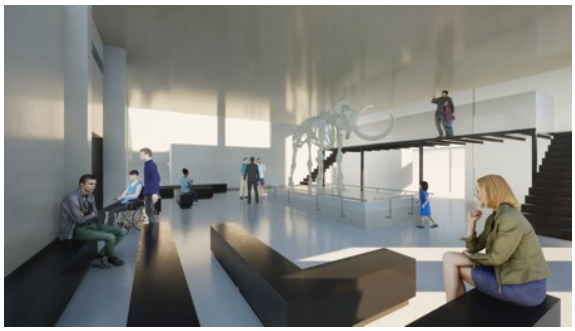
Gambar 5. Hasil Perancangan Interior Ruang Batuan dan Mineral
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penyelesaian Elemen Interior Ruang Batuan dan Mineral:

1. Penyelesaian Lantai: Material *rubber tile* dipilih untuk digunakan pada keseluruhan area pamer merupakan hasil atas pertimbangan kebutuhan fungsi akustik museum. *Rubber tile* dinilai mampu meredam suara derap kaki dengan baik.
2. Penyelesaian Dinding: Pemasangan *gypsum board* pada seluruh permukaan dinding.
3. Penyelesaian Ceiling: Instalasi *gypsum panel* dengan beberapa variasi *drop ceiling*.

Persyaratan Teknis Ruang pada Ruang Batuan dan Mineral:

1. Sistem Penghawaan: Sistem penghawaan menggunakan HVAC
2. Sistem Pencahayaan: Sistem pencahayaan menggunakan tambahan general lighting untuk menciptakan interior yang lebih terang dibanding dua ruangan sebelumnya. Sistem pencahayaan terhadap objek koleksi menggunakan spotlighting dan penerapan sistem *in case lighting.*
3. Sistem Pengkondisian Suara: Pengkondisian suara pada interior diupayakan melalui penerapan beberapa material yang dapat menyerap suara seperti *rubber tile* dan *gypsum board.*
4. Sistem Pengamanan: Beberapa sistem pengamanan yang diterapkan ialah pemasangan CCTV di beberapa sudut ruangan, dan alarm kebakaran serta alat pemadam kebakaran.



Gambar 6. Hasil Perancangan Interior Ruang *Entrance Hall*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Penyelesaian Elemen *Entrance Hall*:

1. Penyelesaian Lantai: Material Vinyl tile dengan motif concrete
2. Penyelesaian Dinding: Treatment dinding masih tetap memperlihatkan elemen eksisting
3. Penyelesaian Ceiling: Instalasi *gypsum panel*

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

Persyaratan Teknis area *Entrance Hall*:

1. Sistem Penghawaan : Sistem penghawaan alami
2. Sistem Pencahayaan : Sistem pencahayaan memanfaatkan pencahayaan alami, dengan tambahan beberapa lampu spot untuk menyorot instalasi patung Gajah Blora.
3. Sistem Pengamanan : Beberapa sistem pengamanan yang diterapkan ialah pemasangan CCTV di beberapa sudut ruangan, dan alarm kebakaran serta alat pemadam kebakaran.

IV. KESIMPULAN

Perancangan ulang interior Ruang Geologi Indonesia pada Museum Geologi Bandung ini merupakan sebuah respons atas berbagai fenomena, kondisi, maupun aktifitas yang ditemukan pada ruang lingkup perancangan. Kemudian bentuk responsnya berupa berbagai perancangan dan konsep yang diupayakan dapat memecahkan permasalahan desain yang ditemukan dalam ruang lingkup perancangan tersebut, atau dalam hal ini ialah pada Ruang Geologi Indonesia, Ruang Gunung Api, Ruang Batuan dan Mineral, serta area *Entrance Hall*.

Permasalahan-permasalahan yang telah dipecahkan dapat dilihat mulai dari bentuk alur sirkulasi yang baru pada seluruh area pamer, khususnya pada Ruang Geologi Indonesia. Bentuk perancangan alur sirkulasi dibuat untuk mengarahkan pengunjung pada urutan kunjungan yang sudah dirumuskan oleh Museum Geologi Bandung.

Fenomena pengunjung menulis di sembarang tempat dan di atas media interaktif dipecahkan melalui perancangan *reader rail* dengan tambahan fitur meja. Fasilitas untuk menulis lainnya juga dapat ditemukan di dua titik pada Ruang Geologi Indonesia, bersebelahan dengan fasilitas duduk yang juga merupakan tambahan fasilitas untuk menyediakan ruang beristirahat kepada pengunjung.

Kondisi pengunjung yang teralihkan oleh pintu keluar yang berpotensi melewatkan kunjungan pada Ruang Batuan dan Mineral dipecahkan melalui perancangan pencahayaan pada Ruang Batuan dan Mineral yang dibuat lebih terang dibanding Ruang Gunung Api untuk meningkatkan perhatian pengunjung pada Ruang Batuan dan Mineral.

Penyampaikan objek koleksi dan informasi pendukung yang terkesan menumpuk dan mengurangi perhatian pengunjung terhadap objek koleksi dipecahkan melalui perancangan reader rail pada setiap display. Reader rail ini berfungsi sebagai area untuk informasi pendukung berupa teks dan visual, sehingga nantinya yang dilihat pengunjung pada display hanyalah objek koleksi saja. Reader rail juga berfungsi sebagai barrier untuk menjaga jarak pengunjung dengan objek koleksi.

Kepadatan pengunjung di sekitar pintu masuk area *Entrance Hall* dipecahkan dengan perancngan kursi panjang yang disusun di area kosong pada *entrance hall* dan dirancang untuk mampu menampung hingga 90 pengunjung. Penambahan mezzanine juga difungsikan sebagai ruang tunggu dengan memanfaatkan ketinggian *ceiling* yang tersedia pada area *Entrance Hall.*

DAFTAR PUSTAKA

Culliford, A. (2013) *French museum architecture*. Hong Kong: Design Media Publishing Limited.

Furman, A.N. (2018) *Ad classics: Sainsbury Wing, National Gallery London / venturi scott brown*, *ArchDaily*. https://www.archdaily.com/781839/ad-classics-sainsbury-wing-national-gallery-london-venturi-scott-brown (Diakses: 09 Mei 2023).

Fracalossi, I. (2011) *Ad classics: Kimbell Art Museum / Louis Kahn*, *ArchDaily*. https://www.archdaily.com/123761/ad-classics-kimbell-art-museum-louis-kahn (Diakses: 05 Mei 2023).

Glyptothek. *Encyclopædia Britannica*. https://www.britannica.com/topic/Glyptothek (Diakses: 15 Mei 2023).

Hill, McG. (1980). "Time-Saver Standards for Building Types Second Edition" (International ed), hlm 329-335.

Kunsthaus Graz. *Architectuul*. https://architectuul.com/architecture/kunsthaus-graz (Diakses: 05 Mei 2023).

p-ISSN: 1978-5321
e-ISSN: on process

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2023) *Ditjen Kebudayaan*. https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ (Diakses: 10 Mei 2023).

Marotta, A. (2022) *Typology: Museums*, *Architectural Review*. https://www.architectural-review.com/essays/typology/typology-museums (Diakses: 10 Mei 2023).

Muse definition & meaning Dictionary.com. https://www.dictionary.com/browse/muse (Diakses: 12 Mei 2023).

Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guptill. Hlm 557-576.

Saieh, N. (2010) *New Acropolis Museum / Bernard tschumi architects*, *ArchDaily*. https://www.archdaily.com/61898/new-acropolis-museum-bernard-tschumi-architects (Diakses: 05 Mei 2023).

Sejarah Museum Geologi. *Museum Geologi*. https://museum.geologi.esdm.go.id/sejarah (Diakses: 05 Mei 2023).

Tzortzi, K. (2015) *Museum space: Where architecture meets museology*. Farnham: Ashgate.