

# PERANCANGAN INTERIOR SECARA “NEW DESIGN” MUSEUM ARKEOLOGI, KOTA BARU PARAHYANGAN DENGAN PENDEKATAN SEQUENCE INTERIOR

Rismaniar<sup>1</sup>, Doddy Friesty Asharsinyo<sup>2</sup>, Titihan Sarihati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*rismaniar@student.telkomuniversity.ac.id, doddyfriesty@telkomuniversity.ac.id,*  
*titiansarihati@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Kebutuhan sarana edukasi juga rekreasi saat ini menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat umum dewasa ini. Sarana edukasi dan rekreasi ini bisa didapatkan dari berkunjung ke museum, yang menyajikan berbagai informasi untuk pengetahuan serta terdapat aspek rekreasi juga. Museum saat ini menjadi sebuah ketertarikan bagi masyarakat umum. Berbagai museum hadir dengan keunikannya sendiri yang sangat menarik untuk dikunjungi sebagai alasan rekreasi maupun edukasi. Museum merupakan sebuah institusi resmi yang bersifat tetap untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, serta memamerkan berbagai koleksi dari benda-benda yang dapat dijadikan sebagai warisan budaya yang dapat menjadi perhatian masyarakat dengan tujuan untuk pendidikan, penelitian, rekreasi, juga sebagai bukti adanya sejarah dari manusia dan lingkungannya yang terjadi selama ini.

**Kata kunci:** museum arkeologi, Kota Baru Parahyangan, rekreasi, edukasi, sejarah

**Abstract:** *The need for educational facilities as well as recreation is currently one of the needs for the general public today. This educational and recreational facility can be obtained by visiting the museum, which provides various information and knowledge, along with recreational aspects. Museums are now a great interest to the general public. Various museums come with uniqueness, which is very interesting to visit for recreational and educational reasons. A museum is a permanent official institution for collecting, caring for, researching, and exhibiting various collections of objects that can be used as a cultural heritage that can be of public concern with the aim of education, research, recreation, as well as evidence of human history, and the environment that has occurred so far.*

**Keywords:** *archeology museum, Kota Baru Parahyangan, recreation, education, history.*

## PENDAHULUAN

Kebutuhan sarana edukasi juga rekreasi saat ini menjadi salah satu kebutuhan bagi masyarakat umum dewasa ini. Sarana edukasi dan rekreasi ini bisa didapatkan dari berkunjung ke museum, yang menyajikan berbagai informasi untuk pengetahuan serta terdapat aspek rekreasi juga. Museum saat ini menjadi sebuah ketertarikan bagi masyarakat umum. Berbagai museum hadir dengan keunikannya sendiri yang sangat menarik untuk dikunjungi sebagai alasan rekreasi maupun edukasi. Museum merupakan sebuah institusi resmi yang bersifat tetap untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, serta memamerkan berbagai koleksi dari benda-benda yang dapat dijadikan sebagai warisan budaya yang dapat menjadi perhatian masyarakat dengan tujuan untuk pendidikan, penelitian, rekreasi, juga sebagai bukti adanya sejarah dari manusia dan lingkungannya yang terjadi selama ini. (Museum, 1996). Menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, dalam data set tahun 2020, menyatakan sudah ada 21 museum yang resmi terdaftar di Bandung. (Dinas Pariwisata dan Budaya, 2020). Berbagai macam perancangan pembangunan museum-museum baru sudah mulai direncanakan saat ini. Salah satunya yaitu Museum Arkeologi yang akan dibangun di Kota Baru Parahyangan, Bandung, Jawa Barat sebagai salah satu destinasi wisata. Museum Arkeologi ini membatasi jenis koleksinya dengan berbagai warisan budaya dan pengetahuan yang berhubungan dengan ilmu arkeologi. Museum ini ditujukan untuk memberikan berbagai ilmu pengetahuan juga sebagai sarana rekreasi bagi para pengunjungnya tentang perjalanan sejarah manusia dengan hasil warisan budaya arkeologinya. Museum Arkeologi sampai saat ini masih bersifat semi nyata atau fiktif, pembangunan masih direncanakan dan diperkirakan akan berjalan selama tiga puluh tahun ke depan, terhitung dari tahun 2020.

Dalam hasil observasi, analisis data dan wawancara, bangunan museum ini hanya terfokus pada kebutuhan dan konsep arsitekturnya. Masih dapat terlihat kekurangan penerapan konsep pada bagian interior agar museum ini dapat menarik minat pengunjungnya. Penataan furnitur dan pencahayaan yang digunakan untuk memenuhi standarisasi museum pun masih belum sempurna. Selain itu, konsep pengelolaan area pameran masih belum diterapkan dengan baik. Dampaknya yaitu pengunjung akan kesulitan dalam memahami berbagai koleksi yang dipajang, juga akan merasakan tidak nyaman berada dalam museum. Untuk itu diperlukan perancangan interior lebih lanjut dari museum ini. Perancangan interior secara new design akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan dari museum ini merupakan salah satu cara paling tepat agar museum ini dapat menjadi lebih menarik minat pengunjung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kuantitatif, dengan mengumpulkan data dari hasil studi kasus beberapa museum serta informasi lain yang jelas untuk menghasilkan output yang sesuai, dengan tahapan sebagai berikut.

1. Menentukan Permasalahan,
2. Mengumpulkan data dengan melakukan wawancara, observasi, studi lapangan, dan dokumentasi,
3. Menganalisa data dibantu dengan studi literatur,
4. Penyatuan data

## HASIL DAN DISKUSI

Setelah melalui tahapan pengumpulan serta analisis data, penelitian menghasilkan sebuah desain yang digunakan pada Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan, dengan konsep “*Sequence Interior*” yang ditujukan untuk memenuhi tujuan serta kebutuhan dari museum ini guna memberikan pengalaman ruang yang menarik bagi pengunjung.

### Konsep Perancangan

Konsep yang digunakan pada perancangan Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan adalah *Sequence Interior*, yang menerapkan pemaksimalan penggunaan alur sirkulasi ruang agar pengunjung dapat menikmati kunjungan museum dengan lebih nyaman, diperkuat dengan tema Zen-Modern Contemporer, dimana penggunaan furniture dan penataan ruang dibuat untuk memaksimalkan sirkulasi ruang dengan memberikan sentuhan aura historis yang tenang. Dengan pendekatan *Sequence Interior*, menciptakan area pameran yang memberikan alur cerita sinkronik dan diakronik, dengan pemberian alur cerita mengenai sejarah arkeologi di Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh pengunjung.

### Konsep Organisasi Ruang dan Sirkulasi

Organisasi ruang yang digunakan pada bangunan ini bertujuan untuk memberikan pengarahan kepada pengunjung dari awal mula memasuki ruang pameran sampai akhir ruang kegiatan. Dengan menggunakan organisasi ruang linear dan sirkulasi teratur diharapkan dapat memudahkan setiap aktivitas pengguna. Menurut Dean, dalam menyesuaikan alur sirkulasi pengunjung terdapat beberapa alternatif penataan sirkulasi ruang pameran pada sebuah museum, yaitu penataan alur sirkulasi terstruktur, tidak terstruktur dan terarah. (Dean, 1996)

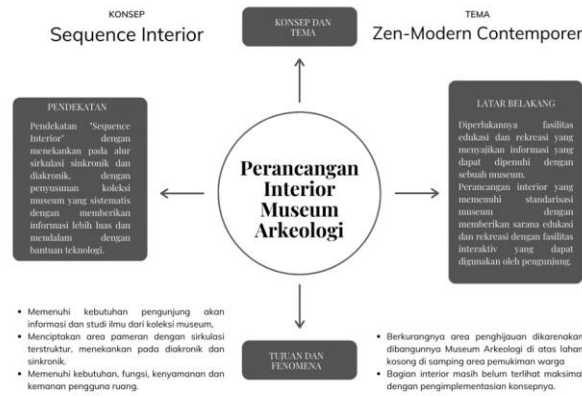


Gambar 1 Denah Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan  
sumber: dokumentasi penulis

Beberapa aspek pun turut membentuk suasana ruang, diantaranya terdapat faktor pembentuk suasana ruang. (Sarihati et al., 2015) Faktor Fisik Pembentuk Ruang, dimana elemen yang membatasinya adalah lantai, dinding, maupun langit-langit yang dapat dijumpai langsung dalam sebuah ruang. Faktor Non Fisik Pembentuk Ruang, yang dimaksud yaitu sebuah suasana yang terbangun apabila elemen fisik ruangan dapat dipersepsikan oleh pengguna. Dimana pengguna sebagai faktor penting untuk membaca dan merasakan suasana ruang terkait dengan aspek sosial dan kulturalnya.

Fasilitas dan suasana ruang merupakan elemen terpenting yang berkaitan dengan penerapan pada perancangan desain interior, dimana indikator dari sense experience didefinisikan sebagai bentuk usaha pemasaran yang diciptakan untuk menstimulus daya tarik indrawi pengguna dengan berbagai tujuan, termasuk menciptakan pengalaman langsung yang dialami oleh indra penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba dan juga perasa. (Putri & Rahardjo, 2019)

### Tema Perancangan dan Suasana yang Diharapkan



Gambar 2 Kerangka Berpikir Tema Perancangan sumber: dokumentasi penulis

Ditetapkan tema perancangan dan suasana yang diharapkan dibuat semenarik mungkin dengan menekankan pada alur sirkulasi dan juga teknologi agar para pengguna dapat mengakses informasi, edukasi, dan juga rekreasi dengan baik selama melakukan kunjungan di museum ini. Untuk mewujudkan tujuan ini, tema, konsep dan suasana ini dibantu dengan penerapan pendekatan yang berkaitan langsung dengan konsep storyline dan alur sirkulasi ruang pada bangunan.

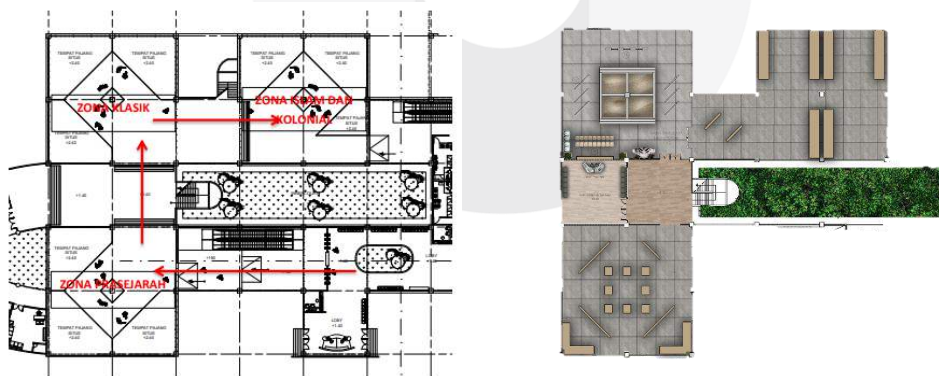
#### Konsep Pendekatan

Penggunaan konsep Sequence Interior yang diterapkan menekankan pada alur sirkulasi ruang pada diakronik dan sinkronik, dimana sinkronik menggambarkan peristiwa sejarah di waktu tertentu dengan susunan ruang sistematis dan sempit serta susunan informasi yang mendalam, sedangkan diakronik menggambarkan kejadian sejarah secara berurutan dengan menekankan pada proses sejarah yang memiliki susunan informasi lebih luas. (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Penyusunan koleksi museum yang sistematis dengan memberikan informasi yang lebih laus dan mendalam dengan bantuan teknologi. Bantuan teknologi dalam pemberian informasi ini

akan turut membantu pengunjung difabel yang kesulitan menerima informasi dengan menerimanya melalui layar interaktif dengan adanya audio, visual maupun sentuhan yang dapat dirasakan.

### Konsep Storyline

Menetapkan storyline pada museum ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung selama melakukan kunjungan. Penggunaan konsep Sequence Interior dihadirkan dalam tata ruang yang dibentuk secara kronologis sejarah dan berurutan dengan pembagian zona koleksi artefak yang dipajang. Alur sirkulasi yang dimulai dari zona pra-sejarah sampai zona modern yang dapat dilanjutkan menuju ruang workshop dan laboratorium, yang diakhiri dengan perpustakaan dan auditorium. Pembagian zona ini diharapkan untuk memberikan pengunjung informasi dan edukasi yang dimulai dari asal mula sejarah dengan menampilkan artefak pada zaman pra-sejarah sampai saat ini, yang dapat dibantu dengan pemahaman video interaktif di ruang auditorium di akhir kunjungan.



Gambar 3 Penerapan Konsep Storyline  
sumber: dokumentasi penulis

## Konsep Sistem Display dan Furniture

*Furniture* yang digunakan pada penggunaan sistem *display* menggunakan padestal, vitrin, panil dan diorama. Untuk pengunjung difabel, dapat dibantu dengan bantuan pemandu museum, juga diberikan bantuan alat teknologi tambahan guna memberikan penerapan visual berupa suara maupun sentuhan bagi pengguna difabel tersebut. . Kenyamanan alat yang digunakan ini tergantung dengan kesesuaiannya dengan ukuran manusia, dimana ukuran ini akan mempengaruhi berbagai faktor dari aktivitas penggunaannya. Jika ukuran tidak sesuai, pengguna akan merasa lebih cepat lelah, nyeri ataupun stress selama melakukan kegiatan dengan alat ini. Contoh dalam penerapan hal ini dapat dilihat pada kesesuaian posisi yang perlu diukur, diantaranya yaitu tinggi lutut, tinggi alat (kursi, meja, dsb), ukuran lipatan lutut bagian depan dan belakang kaki, serta panjang lengan pengguna. (Salayanti, 2014).

Pada area pameran, terdapat sebuah panil dengan bentuk seperti partisi. Panil ini berisikan berbagai informasi tentang sejarah yang disesuaikan dengan zona sejarahnya. Pada area perpustakaan, terdapat sebuah meja baca yang dibuat dari kayu olahan, dengan memiliki berbagai kegunaan, seperti tempat membaca, stop kontak, dan gantungan untuk menyimpan tas atau barang bawaan lainnya. Dan pada area kantor, terdapat meja kerja yang terbuat dari kayu olahan. Meja ini dibuat dan digunakan oleh pegawai bagian divisi dengan dua model yang berbeda.

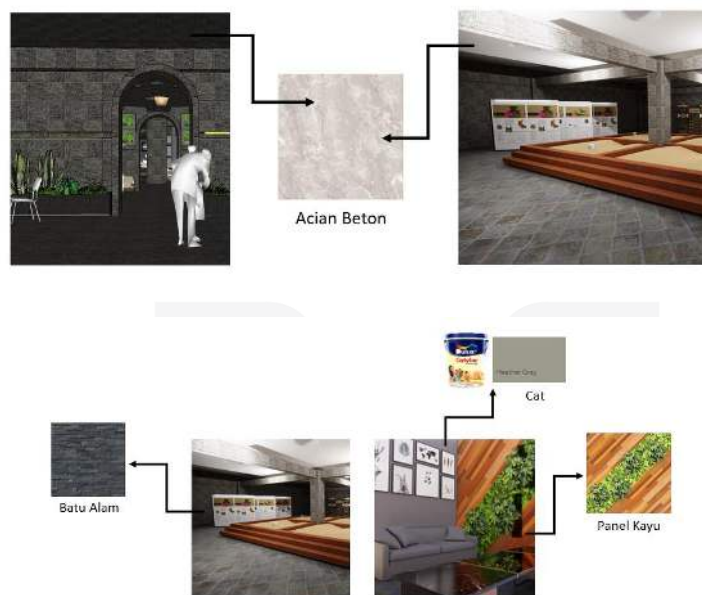


Gambar 4 Penerapan Konsep Sistem Display dan Furniture  
sumber: dokumentasi penulis



## Konsep Material

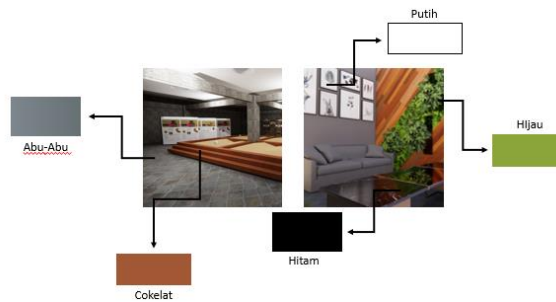
Material yang digunakan pada bangunan Museum Arkeologi ini dirancang untuk digunakan pada furnitur dan elemen interior agar menciptakan suasana ruang yang menarik, dengan menekankan pada keamanan dan kenyamanan pengguna ruang. Penggunaan material ini disesuaikan dengan elemen interior yang digunakan yang sesuai dengan konsep dan pendekatan yang digunakan.



Gambar 5 Penerapan Konsep Material  
sumber: dokumentasi penulis

## Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan pada perancangan Museum Arkeologi ini menggunakan warna monokrom, dengan penggunaan warna dominan coklat dan abu-abu pada ruang, dan warna aksen yaitu warna hijau yang diterapkan pada vegetasi. Pemilihan warna ini didasarkan pada konsep yang digunakan, yaitu Zen-Contemporer Modern yang didominasi dengan beberapa warna ini.



Gambar 6 Penerapan Konsep Warna  
sumber: dokumentasi penulis

### Sistem Pencahayaan dan Penghawaan

Honggowidjaja menyatakan bahwa kehadiran cahaya di lingkungan dalam ruangan dimaksudkan untuk menerangi berbagai elemen berbentuk ruangan sehingga ruangan dapat diamati dan suasananya dapat dirasakan secara visual. (Honggowidjaya, 2003). Konsep pencahayaan dibagi menjadi pencahayaan buatan dan pencahayaan alami. Pencahayaan alami berasal dari bukaan ruang, yaitu jendela kaca, ventilasi dan pintu kaca. Pencahayaan buatan digunakan dengan berbagai tujuan untuk membantu fungsionalitas museum, diantaranya untuk memfokuskan pada koleksi museum, memberikan suasana ruang, memberikan penjagaan pada koleksi museum, serta sebagai penunjuk jalan. Beberapa jenis pencahayaan yang digunakan yaitu spotlight, pendant light, strip light, dan TL light.

Penghawaan yang digunakan pada museum yang baik diharuskan memiliki sebuah penghawaan alami. Dapat dirancang dengan mengatur bukaan jendela dengan ventilasi dengan sistem cross ventilation. Namun, disarankan untuk tetap menggunakan AC (penghawaan buatan) pada ruangan museum yang dapat mengatur suhu dan kelembaban yang diinginkan untuk pemeliharaan pameran. Hal ini tergantung dari bahan benda yang dipamerkan, apakah sensitif terhadap kelembaban atau tidak. (Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, n.d.). Menurut Neufert, kualitas ventilasi melalui bukaan bangunan tergantung pada lokasi, jumlah dan ukuran bangunan. Aliran dan

orientasi ruang, tampilan dan lanskap, serta kualitas cahaya sangat dipengaruhi oleh bukaan yang menentukan pola penggunaan dan pergerakan ruangan. (Ernst Neufert, 2000). Oleh karena itu, sebuah bukaan untuk penghawaan merupakan sebuah faktor penting agar kualitas udara dalam ruangan dapat terlihat baik atau tidak.

### **Sistem Keamanan**

Sistem pengamanan yang digunakan pada museum tidak hanya dari para staff yang ditugaskan menjadi penjaga museum, ada pula keamanan tambahan berupa keamanan elektronik juga sistem rancangan display koleksi museum. Selain itu, pengamanan ruang lainnya untuk mendeteksi kebakaran yaitu penggunaan smoke detector dan disediakannya APAR (Alat Pemadam Api Ringan) pada ruang.

### **Sistem Wayfinding**

Sistem wayfinding atau penunjuk jalan yang digunakan menggunakan papan informasi akan pengarah jalan, juga dibantu dengan pencahayaan sebagai penunjuk arah sebagai alat bantu. Penggunaan sistem wayfinding ini menggunakan bilingual, dengan menggunakan bahasa Inggris dan Indonesia, dibantu dengan penggunaan gambar atau tanda agar mempermudah pengunjung dalam memahaminya. Selain itu, penandaan landmark area dapat digunakan pada perencanaan atau pembuatan peta yang ada dalam brosur atau map interactive untuk dibagikan dan digunakan oleh pengunjung.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pada perancangan interior sebuah museum banyak yang perlu diperhatikan, baik dari segi aspek sirkulasi, pencahayaan, penghawaan maupun

pada pemilihan material yang digunakan pada furniture. Berbagai aspek penting ini memiliki dampak besar pada pengalaman ruang yang diberikan untuk pengunjung saat berada di dalam museum. Pesan, informasi serta edukasi yang disajikan perlu tersampaikan dengan baik. Konsep dan pendekatan desain "*Sequence Interior*" ini dapat menjadi salah satu solusi desain museum untuk memenuhi segala kebutuhan aspek yang telah disebutkan. Penerapan organisasi, sirkulasi serta alur sejarah koleksi museum dengan konsep ini dapat menjadi sebuah identitas menarik yang dapat diberikan untuk pengunjung Museum Arkeologi, Kota Baru Parahyangan ini.

Tentu saja dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan karena adanya keterbatasan dalam mendesain, salah satunya dimana bangunan Museum Arkeologi masih bersifat fiktif. Dengan berbagai keterbatasan, hasil analisis ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang berguna bagi masyarakat, terutama dalam memberikan informasi dan referensi akan desain interior Museum Arkeologi, juga diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi akan ilmu arkeologi kepada masyarakat luas.

#### **PERNYATAAN PENGHARGAAN**

Saya ucapkan terima kasih sedalam-dalamnya untuk kedua pembimbing saya, Bapak Doddy Friesty Asharsinyo dan Ibu Titihan Sarihati yang sudah turut membantu juga membimbing saya pada penelitian jurnal ini. Juga turut saya ucapkan terima kasih untuk Bapak Slamet Ashar Abadi yang sudah turut membantu dalam menyandang data dan berperan sebagai narasumber penting pada penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dean, D. (1996). Penataan alur sirkulasi ruang museum dean (1996). *Teori Museum*, 1996.
- Dinas Pariwisata dan Budaya. (2020). Data Museum\_2020. *Pendataan Museum Indonesia*.
- Ernst Neufert, P. N. (2000). *Architects' Data 3\_Ernst and Peter Neufert\_2000*. 3.
- Honggowidjaya. (2003). *Honggowidjaya\_Pencahayaan Visual (2003).pdf*.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Cara Bepikir Kronologis dalam Mempelajari Sejarah*.
- Museum, A. of. (1996). *The Meaning of Museum*. 1050, 3–8.
- Putri, A. T., & Rahardjo, S. (2019). Aplikasi Fasilitas dan Suasana Interior Perpustakaan Berdasarkan Karakteristik dan Kebutuhan Generasi Milenial. *Pustakaloka*, 11(1), 80. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v11i1.1603>
- Salayanti, S. (2014). Application For Lightning Setting And Layout Performance Of Audience Interaction With Playeron Stagingin Saung Udjo. *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 1(1), 1–8.
- Sarihati, T., Widodo, P., & Widihardjo, W. (2015). Penerapan Elemen-Elemen Interior Sebagai Pembentuk Suasana Ruang Etnik Jawa pada Restoran Boemi Joglo. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 3(3), 208–222.
- Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi. (n.d.). *Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications : 34. 34*.