

REDESAIN MUSEUM ETNOGRAFI INDONESIA TAMAN MINI INDONESIA  
INDAH JAKARTA

REDESIGN INDONESIAN MUSEUM OF ETNOGRAPHY TAMAN MINI  
INDONESIA INDAH JAKARTA

---

Sharah Aurin Yanita, Tita Cardiah, Ahmad Nur Sheha Gunawan

[Sharahaurinyanita4@gmail.com](mailto:Sharahaurinyanita4@gmail.com) , [titacardiah@telkomuniversity.ac.id](mailto:titacardiah@telkomuniversity.ac.id) ,  
[ahmadnursheha@gmail.com](mailto:ahmadnursheha@gmail.com)

Program S1 Desain Interior Universitas Telkom

Abstrak:

Museum adalah sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, museum memiliki makna yang sangat luas sesuai dengan pemikiran setiap individu maupun institusi.

Taman mini Indonesia Indah adalah salah satu kawasan rekreasi yang memiliki banyak museum di dalamnya salah satunya adalah Museum Etnografi Indonesia ini. Secara konseptual prinsip rancangan interior museum etnografi Indonesia ini adalah mengumpulkan dan merangkum kemudian menampilkan dalam satu wadah yang sama yaitu museum ini. Sasaran pengguna museum ini adalah seluruh masyarakat Indonesia dari semua kalangan, turis asing, lembaga pendidikan seperti sekolah atau komunitas kebudayaan.

Melihat permasalahan museum ini berdasarkan hasil survey maka akan di rancang museum etnografi dengan konsep “journey of exploring Indonesia’s etnology” dengan tujuan agar pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang ada di dalam museum ini saat berkeliling di dalam museum dan menambahkan fasilitas tambahan untuk kaum difabel agar semua kalangan dapat mengakses museum ini.

Tujuan perancangan redesain museum etnografi Indonesia ini adalah untuk memudahkan pengunjung mendapatkan informasi dalam museum yaitu berupa pengetahuan etnologi Indonesia.

Kata kunci: Museum, Etnografi, Indonesia

## Abstract:

Museum is a place to save inventories objects that can be used to add insight and also as a place for family recreation. Along with the development of times, the museum has a very broad meaning in accordance with the thinking of each individual and institution.

Taman Mini Indonesia Indah is one of the recreation areas which has many museums, one of them is the Indonesian Ethnographic Museum. Conceptually the principle of the interior design of the Indonesian ethnographic museum is to summarize and summarize and then present in the same forum the museum. The target users of this museum are all Indonesian people from all walks of life, foreign tourists, educational institutions such as schools or cultural communities.

Seeing the problem of this museum based on the results of the survey, the ethnographic museum will be designed with the concept of "journey of exploring Indonesia 'etnology'" with the aim that visitors can easily obtain the information contained in this museum while traveling around the museum and adding additional facilities for disabled people. all people can access this museum.

The purpose of designing the Indonesian ethnographic museum redesign is to make it easier for visitors to get information in the museum, namely in the form of Indonesian ethnology knowledge. Keywords: Museum, Ethnography, Indonesia

## 1. Pendahuluan

Etnologi menurut KBBI etnologi /et-no-lo-gi/ /étnologi/ n ilmu tentang unsur atau masalah kebudayaan suku bangsa dan masyarakat penduduk suatu daerah di seluruh dunia secara komparatif dengan tujuan mendapat pengertian tentang sejarah dan proses evolusi serta penyebaran kebudayaan umat manusia di muka bumi (<https://kbbi.web.id/etnologi>, 2018). Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau, populasi sekitar 260 juta jiwa dari Sabang sampai Merauke dan mendokumentasikan keberagaman tersebut di dalam sebuah museum Etnografi menurut KBBI etnografi /et-no-gra-fi/ /étnografi/ n deskripsi tentang kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup dan ilmu tentang pelukisan kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup tersebar di muka bumi (<https://kbbi.web.id/etnologi>, 2018).

Didirikannya museum Etnografi Indonesia yang bertujuan untuk sarana informasi kebudayaan yang mudah untuk di akses masyarakat, Museum Etnografii Indonesia merupakan kategori museum umum yang memamerkan aneka ragam kebudayaan Indonesia yang mewakili ke 34 provinsi di Indonesia. Museum Etnografi Indonesia memiliki aneka ragam objek pamer seperti pakaian adat masyarakat, pakaian adat pengantin, alat musik daerah, wayang, patung tokoh dongeng masyarakat, lukisan, alat transportasi daerah, alat perkakas tradisional, kain kain daerah, senjata, aksesoris daerah, diorama upacara adat, diorama pembuatan karya masyarakat dan suasana rung dalam rumah adat.

Museum Etnografi Indonesia adalah museum yang menyajikan objek pameran berupa produk kebudayaan yang ada di wilayah Indonesia dan Museum Etnografi Indonesia memiliki visi yaitu menjadi museum Etnografi yang mendunia yang dapat di jadikan sebagai sarana belajar untuk masyarakat dari semua kalangan. Definisi museum mendunia adalah museum yang dapat menginformasikan pengunjung dari semua kalangan sampai ke mancanegara dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia<sup>1</sup>. Untuk mewujudkan museum Indonesia menjadi museum kelas dunia di butuhkan desain interior museum yang memadukan desain interior dan teknologi sehingga mampu menyampaikan informasi dengan menarik dan efektif bagi pengunjung yang datang.

Museum Etnografi menurut buku *running museum a practical handbook international museum 2010*. Storyline museum harus menggunakan alur pameran yang tidak melelahkan pengunjung, tidak terlihat ketinggalan jaman, dan menggunakan material yang tahan lama. Secara umum Museum Etnografi Indonesia belum efektif dalam penataan interior museum khususnya terhadap sirkulasi yang tidak memiliki orientasi alur pengunjung, sehingga pengunjung bergerak kemana-mana tanpa arah yang jelas disamping itu alur penataan Museum Etnografi Indonesia belum memperlihatkan daya tarik melalui pengolahan desain interior yang seharusnya menjadi hal baru dari suasana museum. Sistem display belum mampu menarik perhatian pengunjung karena desain yang ketinggalan jaman karena bentuk yang masih konvensional dan system display belum menyampaikan dengan baik informasi yang mendeskripsikan asal usul objek dari museum ini, yang menyebabkan pengunjung harus berusaha mencari informasi sendiri yang sering kali memunculkan interpretasi masing-masing pengunjung<sup>2</sup>. Fasilitas difabel di Museum Etnologi Indonesia juga belum di fasilitasi sebagai syarat untuk menjadi museum yang memenuhi syarat sebagai museum kelas dunia, agar museum tersebut dapat di akses oleh semua kalangan.

Tujuan re-design Museum Etnologi Indonesia dari fenomena yang di peroleh adalah merancang desain interior museum dengan suasana baru untuk pengunjung ketika mengeksplor Museum Etnografi Indonesia untuk mendapatkan informasi di dalam museum dan menjadikan museum etnologi indonesia sebagai museum etnologi yang mendunia, atraktif yang menyajikan informasi pendidikan, budaya dengan akurat, kejelasan, dan menyenangkan kepada masyarakat melalui perancangan media pameran agar penyampaian informasi dalam perancangan desain interior di dalam museum terhindar dari munculnya interpretasi, baik pada system display maupun informasi sign system. Perlu membuat alur sirkulasi dan alur storyline yang baik agar pengunjung merasakan pengalaman ruang yang sesuai dengan letak geografis indonesia ketika me-eksplor informasi dan edukasi di setiap ruang museum. Salah satu cara yang akan diimplementasikan adalah dengan menerapkan ciri khas masing-masing daerah seperti kesenian, land mark kota dan arsitektur rumah adat daerah di dalam perancangan museum indonesia sebagai ciri khas nilai nilai kearifan lokal dan dilengkapi fasilitas difable. Diharapkan dengan perancangan ulang desain interior museum etnologi Indonesia akan menjadikan museum Indonesia sebagai museum etnografi yang mendunia, mencerminkan kearifan lokal Indonesia dan dapat lebih menarik masyarakat dari semua kalangan untuk berkunjung ke museum etnologi Indonesia taman mini indonesia indah.

---

<sup>1</sup>International commite for documentation of the International council of museum, 1995

## **2. Metode Perancangan**

### **1. Identifikasi masalah**

Identifikasi masalah dilakukan untuk penentuan topik berdasarkan fenomena dan permasalahan yang terjadi baik dari segi sosial, alam dan lainnya untuk selanjutnya dilakukan perancangan agar tercipta sesuatu yang baru yang dapat memperbaiki permasalahan sebelumnya

### **2. Pengumpulan Data**

Tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua, yaitu melakukan pengumpulan data primer dan sekunder dengan cara melakukan observasi langsung ke lapangan, dengan beberapa poin pengamatan diantaranya lokasi, suasana dan karakter ruang, sirkulasi pengunjung dan ruang kerja, konsep dan kebutuhan ruang serta melakukan dokumentasi, yang dalam hal ini penulis melakukan studi lapangan ke tiga preseden untuk memperoleh data primer, ketiga preseden tersebut yaitu: Museum Nasional Jakarta, Quai Branly Etnology Museum dan Volkenkunde Etnology Museum. Selain data primer juga dilakukan pengumpulan data sekunder untuk memperoleh standarisasi perancangan fasilitas museum melalui International Council of Museum dan buku terkait arsitektur dan interior fasilitas museum, jurnal, ataupun pencarian data secara online dengan catatan sumber yang terpercaya.

### **3. Analisa Data**

Setelah kedua data terkumpul, maka tahap selanjutnya adalah analisa data agar diperoleh data valid berdasarkan hasil perbandingan antara data survey preseden dengan data sekunder, untuk mendapatkan solusi desain yang tepat berdasarkan permasalahan yang muncul guna menghasilkan perancangan yang matang dan lebih baik dari yang sudah ada sebelumnya.

### **4. Tahap Sintesa**

Tahap sintesa adalah tahap penarikan kesimpulan untuk menentukan konsep desain yang diambil berdasarkan hasil analisa seluruh data, yang kemudian akan digunakan saat proses perancangan dan ditransformasikan ke dalam bentuk desain awal, alternatif desain dan tahap pengembangan desain.

## 5. Final Desain

Tahap terakhir berupa keluaran desain akhir perancangan sebagai wujud solusi dari permasalahan, yang kemudian direalisasikan kedalam bentuk nyata berupa lembar kerja, portofolio, 3d visual dan maket.

## 3. Pembahasan

### 3.1 Tema Perancangan

Tema adalah suatu pencapaian dalam perancangan berupa suasana yang di dukung oleh konsep perancangan. Tema dari museum ini melihat dari wilayah indonesia yang terbentang luas, memiliki beragam kebudayaan dan istiadat yang akan di tuangkan kedalam interior museum Indonesia, sehingga pengunjung dapat mengetahui bagaimana keragaman budaya indonesia secara ringkas di dalam sebuah museum.

Tema perancangan museum indonesia ini adalah diversity of Indonesia yang berarti Indonesia memiliki wilayah terbentang luas dari wilayah paling barat hingga ke wilayah timur dan memiliki kebudayaan yang beragam di gambarkan melalui objek pameran yang di tampilkan dalam vitrine yang memiliki suasana berbeda-beda sesuai dengan karakter daerah masing-masing, agar museum ini memiliki cermin kehidupan etnologi masyarakat Indonesia mulai dari adat istiadat sampai elemen pendukung lainnya. Tema ini digunakan untuk menceritakan kembali kebudayaan masyarakat yang di harapkan dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke museum dan untuk mengedukasi masyarakat mengenai kebudayaan Indonesia dengan suasana kontemporer.

### 3.2 Penyelesaian Elemen Interior

#### A. Penggayaan

Gaya eklektik adalah sebuah gaya desain yang memiliki metode menggabungkan berbagai aspek, ide, teori yang ditujukan untuk membuat arsitektur terbaik dengan kombinasi yang ada. Eklektisme tidak selalu menggabungkan, tetapi kadang hanya menerapkan salah satu gaya saja, hanya saja dalam bentuk konstruksi, fungsi, dan sisi konseptual berbeda dari sistem yang asli. Secara estetika, gaya ini lebih berkaca pada gaya masa lampau daripada masa depan.

Pada museum ini menggunakan penggabungan penggayaan kontemporer yang di beri sentuhan penggayaan rumah bali seperti pengaplikasian lantai marmer dan dinding granit, pengaplikasian gypsum bertekstur motif bali pada ceiling, yang di kemas dengan suasana kontemporer

Pada perancangan museum ini menggunakan bentuk geometris seperti persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium dan segitiga pada bentuk furnitur dan bentuk ruang dan menggunakan bentuk dinamis pada bentuk furniture seperti bentuk vitrine melengkung dan pedestal display berbentuk lingkaran.



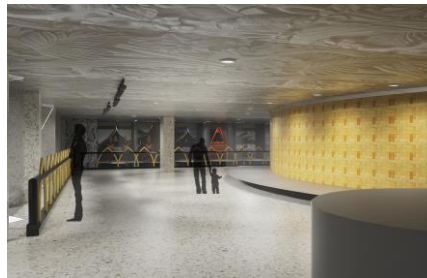
Gambar 1.1 suasana ruang pameran



Gambar 1.2 suasana ruang pameran



Gambar 1.3 suasana ruang pameran



Gambar 1.4 suasana ruang pameran

## B. Bentuk

Pada perancangan museum ini menggunakan bentuk geometris seperti persegi, persegi panjang, jajargenjang, trapesium dan segitiga pada bentuk ruang dan beberapa furnitur, bentuk dinamis di gunakan pada furniture seperti bentuk vitrine melengkung dan pedestal display berbentuk lingkaran. Bentuk dinamis ini mengadopsi dari beberapa bentuk motif Bali yang terdapat pada dinding rumah tradisional Bali. Dalam pemilihan bentuk furniture mengadopsi bentuk dari motif bali untuk merespon bangunan eksisting pada museum ini yang menggunakan peng gayaan Bali yang sangat kental

## C. Material

Pemilihan material pada perancangan interior museum ini menggunakan material alami seperti kayu dan batu alam seperti granit dan marmer pada bangunan, untuk material pada furniture menggunakan bahan sintesis seperti multipleks, hpl, acrylic dan stainless steel.

#### D. Warna

Pada perancangan museum ini menggunakan warna netral seperti broken white, abu-abu, hitam dan cokelat. Karena museum ini menggunakan peng gayaan Bali pada bangunannya sehingga pemilihan warna yang digunakan pada interior menyesuaikan dengan warna warna yang di gunakan pada rumah adat Bali guna merespon eksterior adat bali yang kental kedalam interior ruang museum ini.



Gambar 1.5 sekama warna perancangan museum. Sumber: dokumen pribadi

#### E. Pencahayaan

Pencahayaan alami Pada perancangan museum indonesia menggunakan pencahayaan alami yang berasal fentilasi yang terletak di sekeliling mueum dan jendela besar yang terletak di setiap bordes lalu di teruskan ke dalam ruang museum. Untuk lantai 3 pencahayaan alami berasal dari skylight yang di pantulkan ke lantai dan di teruskan ke seluruh ruangan museum. Tujuannya agar paparan cahaya matahari tidak langsung mengenai objek pameran yang dapat merusak benda pameran. Pencahayaan buatan Pada museum indonesia dominan menggunakan pencahayaan buatan untuk general dan pencahayaan khusus. Dengan begitu akan digunakan pencahayaan buatan seperti lampu spotlight, general light, dan accent light.

#### F. Penghawaan

Penghawaan alami Pada museum ini menggunakan penghawaan alami pada lobby dan ruang resepsionis. Penghawaan alami berasal dari bukaan pintu masuk dan fentilasi yang terdapat di sekitar ruang museum. Sedangkan pada ruang display menggunakan penghawaan alami yang berasal fentilasi udara yang di teruskan ke seluruh ruang museum. Penghawaan buatan Penghawaan buatan dominan di gunakan pada museum ini. penghawaan yang di gunakan berupa AC diffuser.

#### 4. Kesimpulan

Redesain interior museum etnografi Indonesia Taman Mini Indonesia Indah ini bertujuan untuk sarana informasi kebudayaan yang mudah untuk di akses masyarakat. Bukan hanya itu, redesign museum ini juga bertujuan untuk mencerminkan kearifan lokal Indonesia dan dapat lebih menarik masyarakat dari semua kalangan untuk berkunjung ke museum etnologi Indonesia taman mini indonesia indah

Pada perancangan redesign interior museum etnografi indonesia ini, akan menjadikan museum etnografi indonesia sebagai museum etnologi yang mendunia, atraktif yang menyajikan informasi pendidikan, budaya dengan akurat, kejelasan, dan menyenangkan kepada masyarakat melalui perancangan media pameran agar penyampaian informasi dalam perancangan desain interior di dalam museum terhindar dari munculnya inteprestasi, baik pada system display maupun informasi sign system. Dan membuat alur sirkulasi, alur storyline yang baik agar pengunjung merasakan pengalaman ruang yang sesuai dengan letak geografis indonesia ketika me-eksplora informasi dan edukasi di setiap ruang museum.

Pada sistem presentasi objek pameran, museum ini mengelompokkan objek pameran sesuai dengan letak geografis indonesia yang di mulai dengan wilayah Indonesia paling barat diikuti hingga ke wilayah Indonesia paling timur agar informasi tersampaikan dengan baik kepada pengunjung sesuai dengan alur perjalanan yang tidak akan menimbulkan banyak intepretasi lain dan melelahkan pengunjung dalam memperoleh informasi.

Sesuai dengan konsep pada museum ini yaitu journey of exploring Indonesia ethnology information yang artinya museum ini ingin memberikan pengalaman ruang kepada pengunjung melalui alur museum yang menjelaskan bagaimana etnologi Indonesia.

#### Daftar Pustaka



- 1. Panero, Julius. 1979. Human Dimension & Interior SPACES. New York. Crown Publishing Group**
- 2. International council of museum. 2004. Running a museum: practical handbook**
- 3. International Guidelines for Museum Object Information. 1995. The CDOC information categories**
- 4. Arrafani, Fian Rakhmania. 2012. Rumah Etnik Bali.**
- 5. Prof. Dr. Koentjaraningrat. 2015. Pengantar ilmu antropologi**