

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM ADITYAWARMAN DENGAN PENDEKATAN LOKALITAS BUDAYA MINANGKABAU DI KOTA PADANG

Efriliningtias Dwi Julian¹, Ully Irma Hanafiah², Maysitha Fitri Az-zahra³

¹Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹²³Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

efriliningtias@student.telkomuniversity.ac.id¹, ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id²,

maysithafaz@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak : Museum Adityawarman adalah Provinsi Sumatera Barat museum yang berisikan tentang peninggalan sejarah Sumatera Barat mulai dari koleksi zaman bebatuan hingga perkembangan teknologi yang ada dan di kembangkan oleh masyarakat Sumatera Barat. Di Museum Adityawarman saat ini dengan banyaknya koleksi yang di pameran di dalam museum, belum dapat menarik minat masyarakat sekitar, khususnya kalangan muda yang masih di usia belajar dan juga museum ini belum memiliki alur yang jelas serta ciri khas dari budaya Minangkabau yang belum terasa pada interiornya. Oleh karena itu diperlukannya redesain Museum Adityawarman dengan alur koleksi yang lebih jelas agar lebih informatif, sehingga pengunjung dapat menangkap informasi secara maksimal. Serta redesain ini diharapkan dapat menciptakan interior yang dapat mengikuti perkembangan zaman, namun tetap menjunjung nilai dan identitas budaya Minangkabau. Redesain Museum Adityawarman ini diharapkan mencapai hasil yang optimal sehingga dapat membawa dampak positif bagi semua penggunanya.

Kata kunci: museum adityawarman, museum daerah, minangkabau, budaya

Abstract : Museum Adityawarman is Museum of West Sumatra Province that contains the historical heritage of West Sumatra, ranging from stone age collection to technological developments that exist and were developed by the people of West Sumatra. At the current Museum Adityawarman with many collections in display in the museum, still has not been able to attract the interest of the surrounding community, especially young people who are still at the learning age and also this museum does not yet have a clear flow and characteristics of Minangkabau culture that have not been felt in the interior. Therefore, it is necessary to redesign Museum Adityawarman with a clearer collection flow to make it more informative, so that visitors can capture information optimally. And it is hoped that it can create an interior that can keep up with the times, but still upholds Minangkabau cultural

values and identity. The redesign of Museum Adityawarman is expected to achieve optimal results so that it can have a positive impact on all its users.

Keywords: *museum adityawarman, local museum, minangkabau, culture*

PENDAHULUAN

Museum Adityawarman adalah museum sejarah dan budaya Provinsi Sumatera Barat yang terletak di Kota Padang. Museum Adityawarman memiliki tujuan yaitu untuk menjadi tempat edukasi pengetahuan tentang sejarah dan budaya di Sumatera Barat. Museum Adityawarman memiliki 6.246 koleksi benda pameran dengan berbagai jenis koleksi. Pada tahun 2018 dikelompokkan menjadi 10 jenis koleksi yaitu Geologika/Geografika, Biologika, Etnografika, Arkeologika, Historika, Numismatika/Heraldika, Filologika, Keramologika, Seni Rupa, dan Teknologika. Namun, tata letak benda pameran pada Museum Adityawarman masih belum jelas pengelompokkannya.

Pengunjung Museum Adityawarman didominasi oleh rombongan pelajar Sekolah Dasar. Selain rombongan pelajar Sekolah Dasar, pengunjung dari Museum Adityawarman merupakan wisatawan atau turis mancanegara yang berkunjung ke daerah Sumatera Barat, atau peserta seminar yang diadakan di Museum Adityawarman. Untuk penduduk lokal sendiri masih kurang berminat untuk mengunjungi museum. Padahal, jika kita lihat dari lokasi museum yang sangat dekat dengan objek wisata tepi laut yang sangat ramai dikunjungi, seharusnya mudah sekali penduduk lokal untuk datang ke museum. Salah satu faktor yang membuat kurangnya minat penduduk lokal untuk mengunjungi museum adalah kurangnya perawatan di Museum Adityawarman itu sendiri dari segi interior. Tidak kita pungkiri desain interior dari museum sangat berpengaruh pada pengunjung yang akan datang. Susunan dan desain interior dari museum ini terakhir di rombak pada tahun 2011. Interior dari museum ini masih sangat kuno dan kaku, sangat

ketinggalan zaman. Inilah mengapa penduduk lokal memilih objek wisata lain yang lebih menarik.

Interior Museum Adityawarman dirasa masih belum optimal dari berbagai macam aspek. Dari segi alur museum, di museum ini banyak benda pameran yang masih terletak acak tidak sesuai kategorinya, dan tidak disusun berdasarkan ketentuan tertentu. Pencahayaan museum dan benda pameran pada Museum Adityawarman juga masih kurang baik, beberapa area sangat gelap dan benda pameran pada area itupun tidak diberi cahaya yang baik. Lalu, display museum masih memakai display yang konvensional, belum terdapat teknologi yang dapat menarik minat pengunjung. Akibat permasalahan-permasalahan tersebut maka penulis memilih untuk merancang ulang interior Museum Adityawarman sebagai Perancangan untuk Tugas Akhir penulis.

Perancangan ulang interior Museum Adityawarman diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang ke Museum Adityawarman sebagai tempat wisata serta edukasi budaya provinsi Sumatera Barat yaitu Budaya Minangkabau. Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, manfaat utama yang diharapkan dari perancangan ulang ini yaitu dapat tersampainya dengan baik sejarah dan budaya provinsi Sumatera Barat yang disajikan oleh Museum Adityawarman. Museum Adityawarman layak untuk dijadikan proyek Tugas Akhir karena memenuhi standar minimal luas yaitu 2000 m².

Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, muncul beberapa permasalahan yang meliputi:

- a. Museum sudah jarang dikunjungi oleh warga lokal dan wisatawan.
- b. Jarang ditemukan museum yang menggunakan teknologi dalam penyajian isi museum di Kota Padang sehingga kurang menarik minat pengunjung.

- c. Tidak adanya pemugaran museum dalam kurun waktu 10 tahun terakhir.
- d. Tata letak benda pameran yang masih acak, belum berdasarkan alur atau jenis.
- e. Interior museum yang masih kuno.
- f. Museum Adityawarman tidak menerapkan tema apapun dalam interiornya.
- g. Pencahayaan museum yang dirasa masih kurang baik.
- h. Kurang jelasnya deskripsi objek pameran dalam museum.
- i. Pencahayaan benda pameran yang masih kurang maksimal atau bahkan tidak ada pencahayaan sama sekali.
- j. *Sign system* pada museum masih kurang jelas.

Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, berikut rumusan masalah pada Museum Adityawarman:

- a. Apa tema khusus yang dapat diterapkan untuk menyajikan isi museum agar menarik minat pengunjung untuk datang ke Museum Adityawarman?
- b. Bagaimana penataan ulang benda pameran agar dapat tersusun dengan baik?
- c. Apa saja yang akan dilakukan dalam pemugaran Museum Adityawarman?
- d. Bagaimana membuat suasana museum yang modern yang menarik namun tetap menjunjung tinggi nilai kebudayaan setempat?
- e. Bagaimana sistem pencahayaan, penghawaan dan penunjuk arah yang baik pada museum?

Tujuan perancangan

Tujuan perancangan ulang Museum Adityawarman adalah untuk merancang museum daerah yang dapat menampilkan ciri khas daerah Sumatera Barat dengan menampilkan kekayaan alamnya, serta tidak ketinggalan zaman dalam menampilkan objek pameran yang dapat menarik minat semua kalangan untuk datang ke museum.

Batasan perancangan

Batasan-batasan agar perancangan tidak meluas, sebagai berikut:

- a. Merancang interior Museum Adityawarman menyesuaikan dengan perkembangan zaman dengan sentuhan ciri khas Minangkabau.
- b. Merancang interior dengan pendekatan filosofi Minangkabau "Alam Takambang Jadi Guru".
- c. Merancang interior museum dengan alur sejarah kebudayaan yang ada di Sumatra Barat.
- d. Merancang Interior bangunan museum dengan luasan 2466m² yaitu ruangan pameran utama, pameran temporer, perpustakaan, ruang pertemuan dan kantor museum.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan di bagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

Pengumpulan data

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metode survey lapangan secara langsung dan secara daring.

Analisa data

Analisa data merupakan proses memilah data yang telah di dapat dari pengumpulan data. Data tersebut di bag menjadi dua, yaitu :

a. Data primer:

Merupakan semua data yang mencakup hasil observasi secara langsung saat survey lapangan dan juga secara daring. Data tersebut terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Data dari fisik bangunan atau objek

Data fisik ialah data dari benda yang terlihat dan bisa dirasakan (sebuah objek yang berwujud), data yang dimaksud meliputi lokasi bangunan, layout, bentuk ruang dan furniture, konstruksi ruang dan furniture, material, warna, system penghawaan, system pencahayaan, system utilitas, system akustik, sign system, dan system keamanan.

2. Data dari non-fisik bangunan atau objek

Data nonfisik ialah berupa data yang menjelaskan sesuatu yang dapat dirasakan namun tidak dapat di sentuh secara pasti, data yang di maksud antara lain aktivitas, intensitas cahaya, intensitas penghawaan, dan akustik.

3. Hasil wawancara

Berupa data hasil dari melakukan sesi tanya jawab secara langsung dengan bagian pelayanan dan edukasi Museum Adityawarman hal-hal yang terkait dengan tujuan perancangan. Data Sekunder.

b. Data sekunder

Merupakan data studi literature berupa buku, jurnal, sata internet untuk menemukan solusi perancangan.

Sintesa data

Pada tahap ini, data yang telah di pilah lalu di buatkan programmingnya. Dimana pada tahap ini perancangan mulai membuat

konsep, tabel kebutuhan ruang, tabel kedekatan ruang, bubble diagram, dan lain-lain.

Pengembangan desain melalui gambar kerja

Dari programming yang telah di buat, desain mulai dapat di kembangkan melalui gambar kerja hingga nanti akhirnya akan menjadi output dari perancangan ini. Selain gambar kerja, juga akan di dapat hasil akhir berupa portofolio dan 3D visualisasi.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi proyek



Gambar 1 Museum adityawarman
sumber: dokumentasi penulis

Nama Proyek : Museum Adityawarman (Museum Nagari atau Museum Budaya Provinsi Sumatra Barat)

Alamat : Jl. Diponegoro No.10, Belakang Tangsi, Kec Padang Barat, Kota Padang Barat, Kota Padang, Sumatera Barat.

Sifat Proyek : Fiktif

Luas Bangunan : 2.854 meter persegi

Pengelola : UPTD Museum Adityawarman

Hari/Jam Operasional : Selasa-Minggu / 08.00-16.00

Tema dan konsep perancangan

Minangkabau merupakan salah satu suku bangsa di Nusantara yang memiliki falsafah 'Alam Takambang Jadi Guru' yang memiliki artian bahwa semua yang berasal dari alam bisa dibuat jadi bahan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis mengambil tema perancangan yaitu "Alam Takambang Jadi Guru". Konsep perancangan pada Perancangan Ulang Museum Adityawarman ini yaitu "Etnik Kontemporer" yang kan diterapkan pada ruangan pameran tetap, konsep ini diterapkan agar dapat menarik pengunjung dengan konsep kontemporer yang tidak ketinggalan jaman sedangkan etnik untuk menonjolkan khas dari Minangkabau itu sendiri.

Suasana yang diharapkan

Suasana yang diharapkan yaitu penggabungan antara museum modern dan khas etnik Minangkabau. Suasana interaktif didapat dari display yang memakai teknologi terbaru seperti Panel LCD , Touchless Screen, dan teknologi lainnya yang dapat menunjang suasana interaktif museum.



Gambar 2 *Interactivae display museum*
sumber: Pinterest



Gambar 3 Shanghai museum

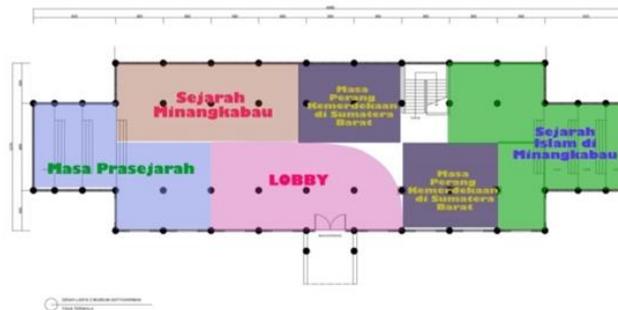
sumber: Pinterest

Pada Gambar 3 dapat kita lihat bahwa Museum Shanghai mendapatkan kesan modern namun tetap menerapkan dekorasi dengan khas etnik cina. Suasana yang diharapkan pada Musuem Adityawarman seperti Museum Shanghai ini.

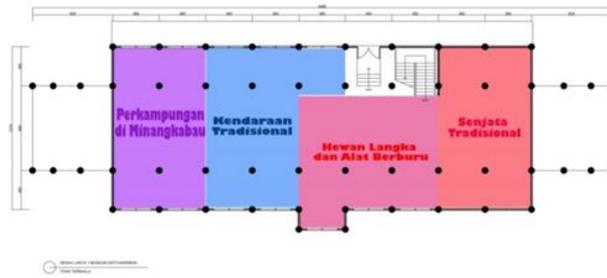
Pengaplikasian tema dan konsep perancangan

a. Konsep organisasi ruang dan layout

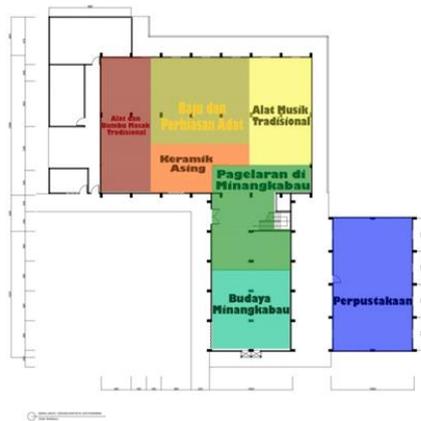
1. Blocking



Gambar 4 *Blocking* lantai 2 museum adityawarman
sumber: dokumentasi penulis

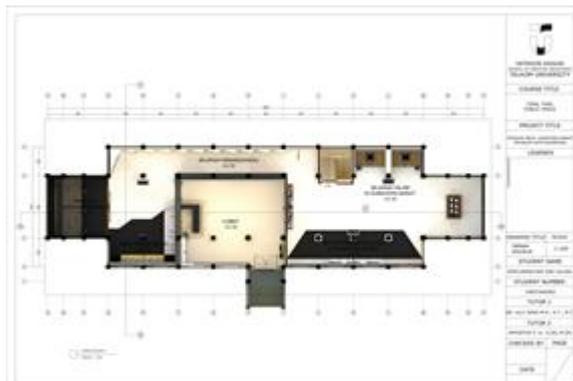


Gambar 5 *Blocking* lantai 2 gedung A museum adityawarman
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 6 *Blocking* lantai 1 gedung B
sumber: dokumentasi penulis

2. Denah khusus



Gambar 7 Denah khusus museum adityawarman
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 8 Denah khusus museum adityawarman
sumber: dokumentasi penulis

3. Ruang pada museum

A. Lobby



Gambar 9 Lobby museum adityawarman
sumber: dokumentasi penulis

B. Ruang pameran tetap



Gambar 10 Pameran masa pra-sejarah
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 11 Pameran prasasti
sumber: dokumentasi penulis

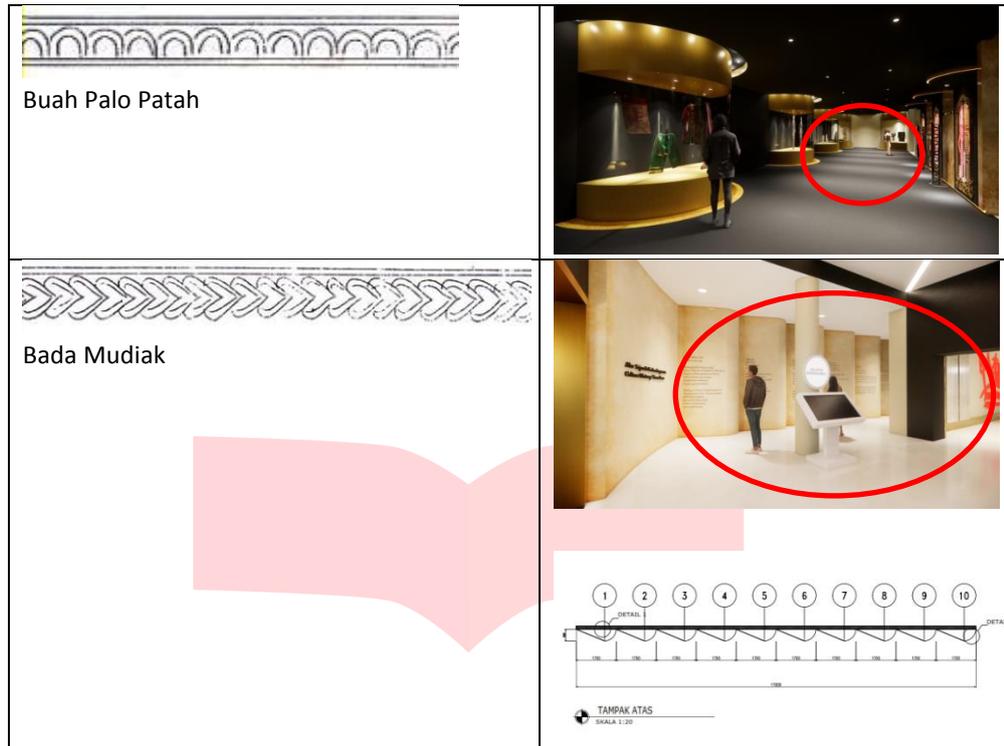
b. Konsep visual

1. Konsep bentuk

Mengambil konsep bentuk dari penyederhanaan dari motif khas Minangkabau yang berasal dari alam yaitu terinspirasi dari Flora dan Fauna.

Tabel 1 Konsep bentuk

Flora	
 <p data-bbox="391 1234 651 1267">Siku-Siku Jo Bungo Lado</p>	
 <p data-bbox="391 1518 486 1552">Aka Cino</p>	

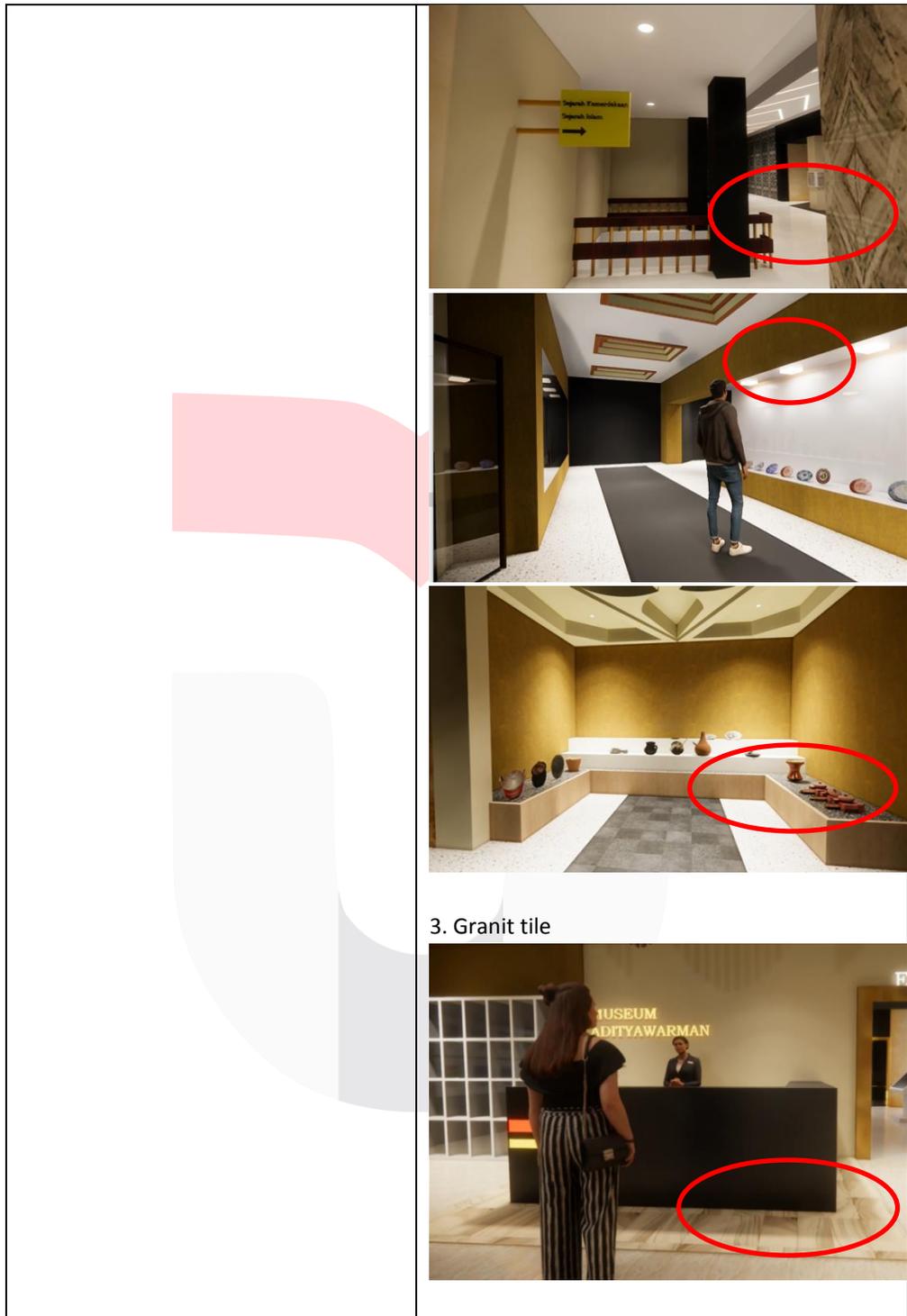


2. Konsep material

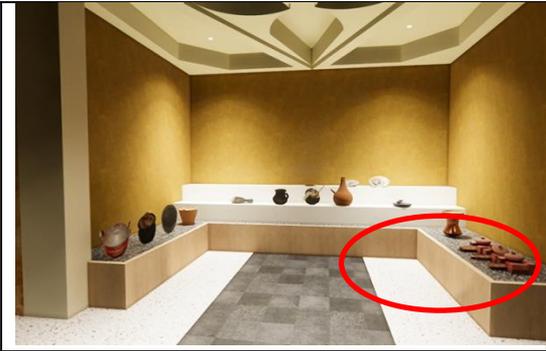
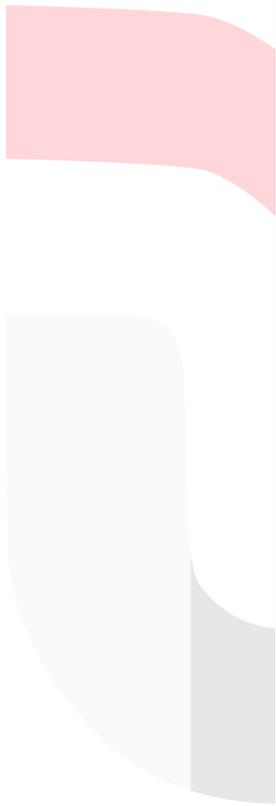
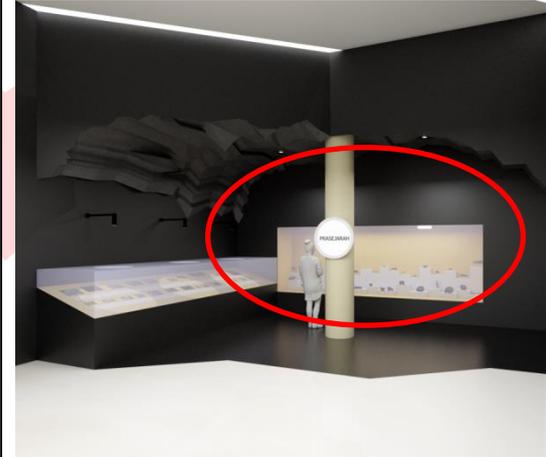
Konsep Material pada perancangan ini yaitu penggabungan antara material alami dan buatan.

Tabel 2 Konsep material

<p>Material Alami</p>	<p>1. Marmor</p>  <p>2. Kayu Solid</p>
-----------------------	--



3. Granit tile

	
<p>Material Buatan</p> 	<p>1. Komposit Aluminium</p>   <p>2. Multiplex</p> 

3. Konsep warna

Memakai warna-warna khas Minangkabau



Gambar 12 Konsep warna
sumber: dokumentasi penulis

A. Merah

Melambangkan Luhak Agam, juga melambangkan keberanian dan raso jo pareso “segan menyegani”.

B. Hitam

Warna hitam melambangkan Luhak Limapuluh Kota, juga melambangkan sifat tahan serta mempunyai akal dan budi.

C. Kuning

Melambangkan keagungan, punya undang-undang dan hukum.

D. Emas

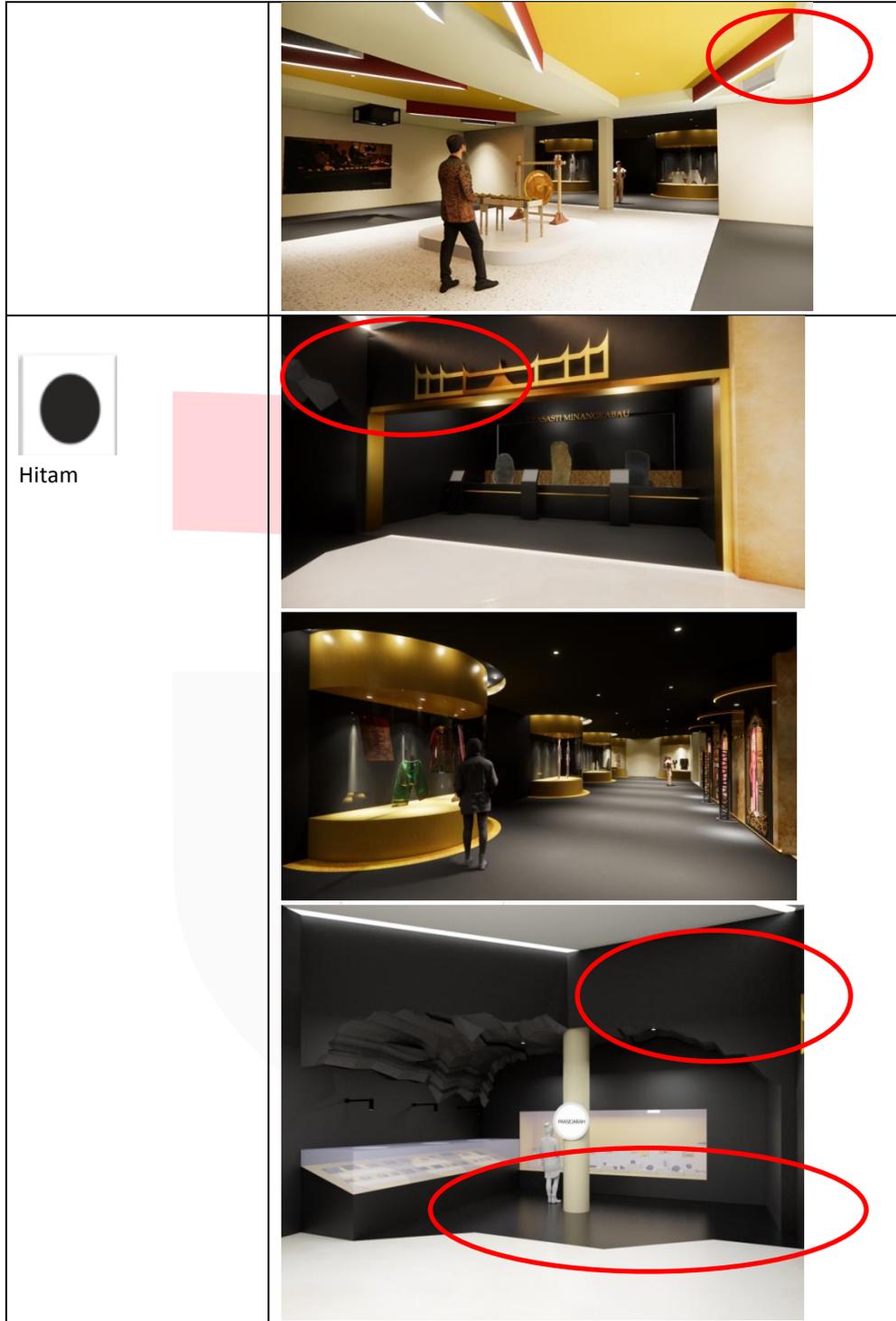
Lambang kejayaan dan kemegahan. Warna ini dahulu di pakai oleh raja yang sedang berkuasa.

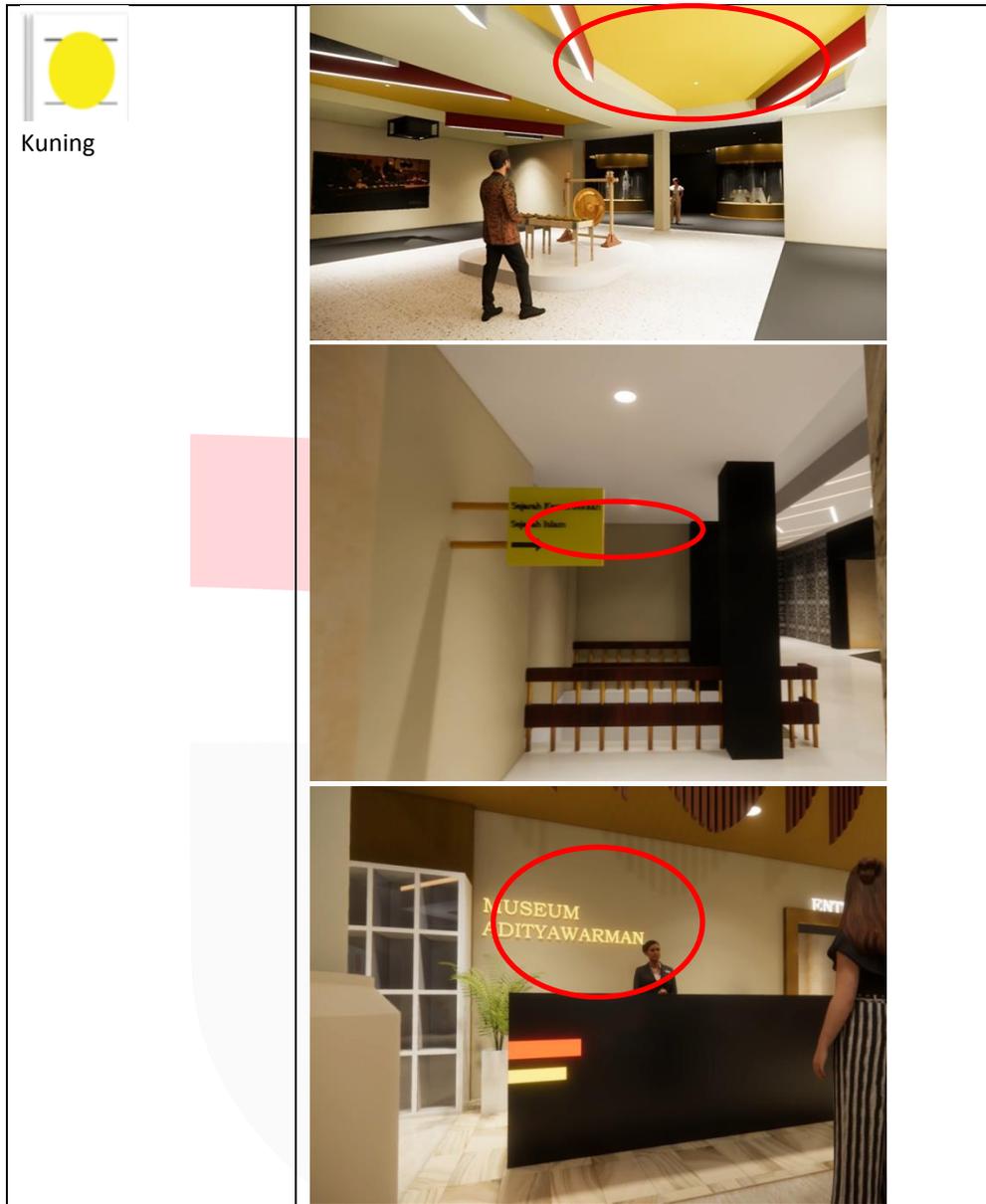
E. Putih

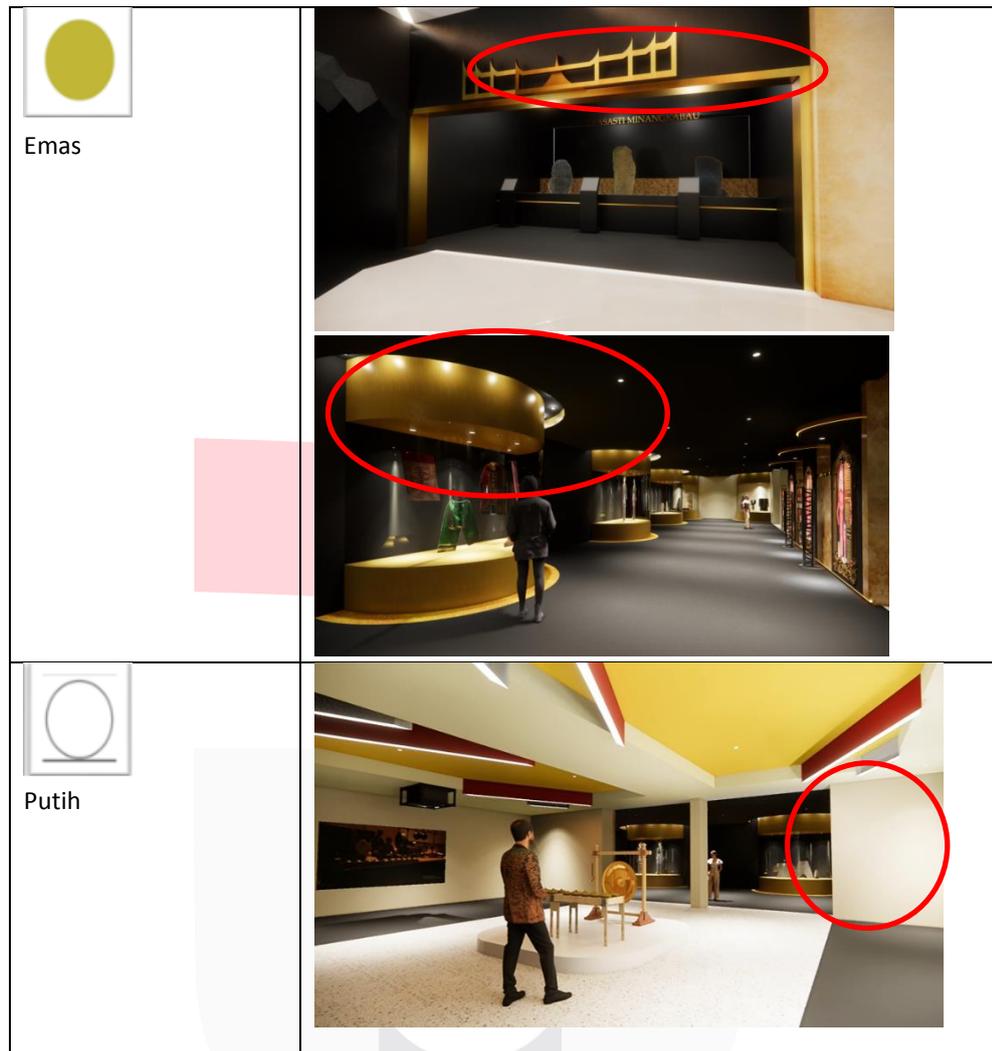
Melambangkan kesucian, punya alua dan patuik (alur dan patut).

Tabel 3 Konsep warna

 <p>Merah</p>	
--	--







4. Konsep pencahayaan

Sistem Pencahayaan yang akan digunakan adalah General/Ambient Lighting dan Accent Lighting. General Lighting untuk menerangi ruangan secara keseluruhan, sedangkan accent lighting untuk memberi aksen atau memberi fokus pada objek dan benda pameran.

A. *General Lighting / Ambient Lighting*

Menurut situs <https://www.standardpro.com/3-basic-types-of-lighting/> Diakses 23 Maret 2021 General

lighting atau ambient lighting dimaksudkan untuk menerangi sebuah ruangan secara keseluruhan. Ini memberikan tingkat penerangan yang merata di seluruh ruang secara independen dari sumber pencahayaan lainnya. Tujuannya adalah untuk memastikan lalu lintas yang aman dan mudah, serta untuk menciptakan gambaran dari ruangan. Cahaya ambient 'memantul' dari dinding untuk menerangi ruang sebanyak mungkin.



Gambar 13 *Ambient lighting*
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 14 *Ambient lighting*
sumber: dokumentasi penulis

B. *Accent lighting*

Menurut situs <https://www.standardpro.com/3-basic-types-of-lighting/> Diakses 23 Maret 2021 Accent lighting digunakan terutama untuk fokus pada titik

tertentu yang menarik atau untuk mencapai efek yang diinginkan. Jenis pencahayaan ini memberikan kesan ruangan yang lebih luas. Ini lebih sering digunakan untuk menyoroti fitur arsitektur, tanaman (untuk peletakan outdoor), patung, atau kumpulan objek. Sebagai aturan umum, pencahayaan aksen yang efektif memerlukan pemasangan cahaya tiga kali lebih banyak pada titik fokus daripada ambient lighting yang umumnya disediakan.



Gambar 15 *Accent lighting*
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 16 *Accent lighting*
sumber: dokumentasi penulis

C. Pencahayaan pada koleksi

Menurut buku Pedoman Tata Pameran di Museum pengaturan cahaya tidak boleh mengganggu koleksi atau menyilaukan pengunjung. Cahaya yang menyilaukan akan menyulitkan pengunjung waktu melihat

koleksi. Diusahakan lampu tersebut terlindung jangan sampai sumber cahaya langsung terlihat oleh pengunjung. Penggunaan lampu harus diperhitungkan benar. Untuk benda koleksi anorganik seperti : batu, keramik, benda-benda dari kaca, tembikar, baja putih bebas dari ukuran cahaya. Untuk benda-benda Organik yang kurang peka terhadap cahaya seperti : benda-benda yang peka terhadap cahaya seperti lukisan, barang-barang cetakan, tekstil, tidak boleh melebihi 50 LUX. Lampu TL pada obyek-obyek yang peka cahaya sebaiknya diletakkan paling dekat berjarak kurang dari 40 cm.

5. Konsep penghawaan

Untuk sistem penghawaan pada Museum Adityawarman akan menggunakan penghawaan alami dan buatan . Penghawaan alami dibutuhkan karena kebutuhan ruangan agar sirkulasi udara tidak terperangkap mengingat Covid-19 belum berakhir, penghawaan buatan ini dimanfaatkan untuk ruang-ruang yang berhubungan langsung dengan ruang koleksi. Pengaturan suhunya harus stabil dan berkisar antara 20 C, selain suhu yang harus diperhatikan, tingkat kelembapan juga penting untuk diperhatikan dikarenakan akan mempengaruhi benda koleksi. Kelembapan benda koleksi berbeda-beda, tergantung dari material benda koleksi tersebut. Berikut adalah persentase kebutuhan kelembapan berdasarkan material benda koleksi, yaitu:

- A. 65% apabila benda koleksi terdiri dari berbagai jenis material.
- B. 55% apabila benda koleksi terbuat dari material kayu atau bambu dan sejenisnya.

C. 45-50% untuk benda koleksi yang memiliki bahan dari tekstil atau kertas

D. 40-45% apabila benda koleksi yang berbahan metal seperti besi dan kuningan.

Dan kebutuhan persentase kelembapan yang dibutuhkan untuk Museum Adityawarman adalah untuk benda pameran kertas dan tekstil seperti baju adat yaitu sebesar 45-50% dan untuk area yang berbahan logam seperti perlengkapan kerajaan memerlukan tingkat kelembapan 40-45% dan untuk material kayu membutuhkan tingkat kelembapan sebesar 55%.

6. Konsep furniture

Furniture atau display pada museum akan dibuat menjadi lebih modern dengan perpaduan display yang menggunakan teknologi seperti panel elektrik atau panel LED. Untuk Vitrin diusahakan menggunakan pencahayaan yang baik agar objek dalam vitrin tetap bisa terlihat dengan jelas.



Gambar 17 Konsep furniture
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Perancangan ulang Museum Adityawarman merupakan suatu pembaharuan terhadap museum daerah Sumatera Barat dengan konsep Lokalitas Budaya Minangkabau, agar dapat memberikan edukasi serta sebagai tempat rekreasi bagi pengunjung. Tujuan dari karya ini adalah merencanakan museum daerah yang berada di Provinsi Sumatera Barat yang ditujukan untuk meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, sebagai tempat edukasi maupun rekreasi. Desain Interior Museum Adityawarman memiliki konsep pendekatan Lokalitas Budaya Minangkabau yang sesuai dengan tujuan museum daerah untuk mengenalkan ciri khas daerah yang dapat menumbuhkan minat dan kecintaan masyarakat terhadap daerah Sumatera Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] ICOM - International Council of Museums. (2004). Running a Museum: A Practical Handbook. France: ICOM - International Council of Museums.
- [2] Indonesia, P. P. (2015). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 tahun 2015 Museum.
- [3] Neufert, E. (1990). "Data Arsitek" Edisi Kedua. Jakarta.
- [4] Sutaarga, Moh. Amir (1997). Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Direktorat Jenderal Kebudayaan, Jakarta.
- [5] Coleman, L.V. (1950). Museum Buildings. Washington : The American Association of Museums.
- [6] DPK. (1994). Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan