

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM NASIONAL INDONESIA DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Pinkan Resti Maheswari¹, Doddy Friesty Asharsinyo² dan Imtihan Hanum³

^{1,2,3} *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
taureans@student.telkomuniversity.ac.id, doddyfriesty@telkomuniversity.ac.id,
imtihanhanum@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Museum menjadi tempat yang menyimpan fragmen-fragmen dari masa lalu sebagai bukti bahwa seiring dengan berjalannya waktu, segala aspek dalam kehidupan akan mengalami perkembangan. Museum memiliki fungsi utama antara lain fungsi konservasi, fungsi edukasi, dan fungsi rekreasi. Fungsi rekreasi tidak harus dalam bentuk tertentu, karena pada dasarnya dalam konteks ini merupakan upaya agar pengunjung tidak jenuh dengan benda-benda yang dipamerkan di dalam museum yang dapat disebut dengan fenomena kelelahan museum atau fenomena *museum fatigue*. Dengan adanya fungsi rekreasi pada museum diharapkan dapat mengurangi adanya fenomena tersebut. Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu museum yang terdaftar sebagai bangunan cagar budaya yang sudah memenuhi fungsi museum pada umumnya. Namun, museum ini masih minim fungsi rekreasi yang berada dalam lingkup interior. Sehingga dibutuhkan penyelesaian masalah yang dikhususkan dalam lingkup interior dengan mengimplementasikan aspek teknologi pada ruang pamernya yang dikhususkan pada ruang pameran keris dan senjata, serta pada ruang pameran wayang. Pada pengaplikasiannya menggunakan tema *Encouraging the Four Human Sensory* yang bertujuan untuk menstimulasi empat indera manusia, yaitu auditorial, visual, termal, dan olfaktorik, serta menerapkan konsep *Beyond Through Dynamism* yang berfokus pada penggunaan aspek-aspek yang dinamis untuk menciptakan kesan yang tidak membosankan, sehingga dapat menyelesaikan permasalahan fenomena *museum fatigue* tersebut.

Kata Kunci: desain interior, indera, museum, teknologi

Abstract: *Museum is a place that stores fragments from the past as proof that as time goes by, all aspects of life will experience development. Museums have main functions including conservation functions, educational functions, and recreational functions. The recreational function does not have to be in a certain form, because basically in this context it is an attempt so that visitors are not bored with the objects on display in the museum which can be called the museum fatigue phenomenon. With the recreational function of the museum, it is hoped that this phenomenon will be reduced. Museum Nasional Indonesia is one of the museums registered as a cultural heritage building which has fulfilled the function of a museum in general. However, this museum still lacks recreational functions within the scope of the interior. It is necessary to solve problems that are specific in the interior aspects by implementing technological aspects in the exhibition room, which in this case are ruang pameran keris dan senjata, and ruang pameran wayang. In its application, it uses the theme Encouraging the Four Human Sensory which aims*

to stimulate the four human senses, like audial, visual, thermal, and olfactory, as well as applying the Beyond Through Dynamism concept which focuses on using dynamic aspects to create an impression that is not boring, so can solve the problem of the museum fatigue phenomenon.

Keywords: interior design, museum, sensory, technology

PENDAHULUAN

Museum merupakan salah satu lembaga penting, terutama di era saat ini. Seiring dengan berjalannya waktu di mana segala hal dalam aspek kehidupan akan terus berkembang, museum menjadi tempat yang menyimpan fragmen-fragmen dari masa lalu sebagai bukti bahwa terjadi perkembangan. Sesuai dengan pengertian dan fungsi museum yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 1995 yang mendefinisikan museum sebagai sebuah lembaga yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan serta pemanfaatan benda-benda bukti hasil dari budaya manusia maupun alam dan lingkungannya yang bersifat fisik untuk membantu usaha perlindungan dan pelestariannya. Menurut Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 1995 yang terdapat dalam Pedoman Museum Indonesia (2008), museum memiliki dua fungsi utama, yakni fungsi konservasi dan edukasi. Seiring berjalannya waktu, fungsi rekreasi juga ditambahkan ke dalam museum dengan menyediakan fasilitas tambahan sehingga museum tidak terkesan menjenuhkan dengan tidak menghilangkan esensi museum itu sendiri sebagai tempat yang menyimpan peristiwa bersejarah (Direktorat Museum, 2008).

Museum Nasional atau yang sering juga disebut Museum Gajah ini merupakan salah satu museum dengan bangunan yang terdaftar sebagai bangunan cagar budaya. Museum ini memiliki banyak fasilitas serta program penunjang yang sudah memenuhi fungsi museum pada umumnya. Selain benda koleksi yang dipamerkan pada museum tetap maupun museum temporer, Baru-baru ini Museum Nasional memiliki program penunjang berupa Wahana ImersifA yang dibuat untuk memperkaya pengalaman pengunjung dalam melakukan kunjungan ke museum. Wahana ini merupakan sebuah

instalasi yang bersifat permanen dengan proyeksi *video mapping* ke setiap sisi dinding 360°, termasuk hingga ke lantai, yang dilengkapi pula dengan tata suara yang menggelegar. Wahana ini berdurasi 30 menit dan selama durasi tersebut memberikan pengunjung sensasi seolah-olah sedang berpetualang dari masa ke masa yang mengenalkan pengunjung kepada alam, seni, budaya, dan nilai-nilai keindonesiaan. Wahana pada museum tersebut menjadi suatu kebutuhan bagi pengunjung karena pengunjung pastinya membutuhkan sesuatu yang baru. Namun, apabila dilihat dari aspek museum tetap, yang mana merupakan alasan dari museum tersebut berdiri dan berdasarkan hasil observasi lapangan, museum ini masih minim fungsi rekreasi yang berada dalam lingkup interior, karena pada dasarnya wahana tersebut hanya terkait aspek program penunjang, belum secara interior. Sehingga dibutuhkan penyelesaian masalah yang dikhususkan dalam lingkup interior.

Fungsi rekreasi tidak harus dalam bentuk tertentu, karena pada dasarnya, rekreasi yang dimaksud dalam konteks ini merupakan upaya agar pengunjung tidak jenuh dengan benda-benda yang dipamerkan di dalam museum. Hal ini dapat disebut dengan fenomena kelelahan museum. Dengan adanya fungsi rekreasi pada museum diharapkan dapat mengurangi adanya fenomena kelelahan museum tersebut.

Fenomena kelelahan museum atau *museum fatigue* ini merupakan sebuah fenomena yang dikemukakan pertama kali pada tahun 1916 oleh Benjamin Gilman yang membahas mengenai fenomena penurunan jumlah pengunjung museum yang terjadi dalam beberapa periode waktu. Gilman menjelaskan adanya kecenderungan perhatian pengunjung museum berangsur-angsur menurun setelah mencapai puncak titik konsentrasi pada 30 menit pertama pengunjung berada di dalam museum. Penurunan perhatian ini disebabkan oleh beberapa faktor dan faktor lingkungan museum menjadi salah satunya.

Menurut hipotesis dari Gareth Davey (2005) mengenai *museum fatigue*, fenomena ini disebabkan oleh tiga faktor, yaitu faktor sifat dari pengunjung, faktor lingkungan museum, dan faktor interaksi antara pengunjung dengan lingkungan

museum. Fenomena *museum fatigue* ini menjadi suatu masalah bagi pihak museum karena dinilai kurang berhasil dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan baik.

Pengunjung Museum Nasional dalam 5 tahun terakhir mengalami stagnasi dan cenderung sempat menurun di tahun-tahun tertentu, selain karena efek dari pandemi COVID-19. Dari tahun ke tahun, pengunjung museum didominasi oleh pelajar, mahasiswa, ataupun peneliti yang berasal dari berbagai daerah yang melakukan kunjungan untuk keperluan akademik. Jumlah tersebut lebih banyak jika dibandingkan dengan pengunjung yang melakukan kunjungan untuk keperluan rekreasi. Jumlah pengunjung Museum Nasional baru mengalami peningkatan secara signifikan setelah diadakannya program penunjang Wahana ImersifA, yang merupakan program yang berbasis teknologi. Apabila dikaji dari aspek interior, hal tersebut tidak terlalu berpengaruh, sehingga dibutuhkan penyelesaian masalah dalam lingkup interior.

Hasil dari observasi lapangan museum ditemukan beberapa faktor yang memengaruhi tingkat kefokusannya pengunjung. Pada cakupan yang dapat didesain dan diatur oleh museum, faktor sirkulasi menjadi salah satunya. Faktor sirkulasi ini mencakup baik sirkulasi pengunjung maupun sirkulasi dari benda pameran itu sendiri. Pada aspek sirkulasi pengunjung dibutuhkan *wayfinding* dan desain *signage* yang informatif, sehingga penyampaian informasi kepada pengunjung dapat diterima dengan baik. aspek sirkulasi benda pameran mencakup *storyline* dan pengkategorian *display*.

Pada fakta lapangan di museum, aspek *wayfinding* dan *signage* belum terdesain dengan baik dan kurang informatif. Sama halnya dengan aspek *storyline* yang cenderung bersifat acak, tidak terbaca adanya suatu alur cerita tertentu, serta penyusunan *display* yang kurang runut pada beberapa ruang pameran.

Apabila merujuk pada faktor-faktor yang dapat meningkatkan kefokusannya pengunjung selama masa kunjungan, hal tersebut belum tertangkap pada situasi lapangan di museum ini, sehingga dapat diartikan museum membiarkan pengunjung melakukan kunjungan tanpa arahan khusus sehingga pengunjung kurang merasakan

pengalaman pengamatan dan pemahaman mengenai benda koleksi secara lebih mendalam. Pengunjung yang merasakan kemudahan dalam mendapatkan informasi data melakukan kunjungan sembari mengamati benda-benda koleksi museum cenderung akan merasakan pengalaman yang lebih mendalam. Pengalaman mendalam yang dirasakan pengunjung akan menghadirkan kepuasan pengunjung. Kepuasan pengunjung cenderung berbanding lurus dengan jumlah pengunjung karena ketika pengunjung tidak merasakan kepuasan, maka mereka cenderung tidak akan tertarik lagi untuk melakukan kunjungan ulang.

Berdasarkan paparan di atas, teridentifikasi persoalan yang ada di Museum Nasional adalah dari sudut perancangan sirkulasi pengunjung. Hal ini yang menjadikan dasar bahwa Museum Nasional membutuhkan penyelesaian.

Salah satu metode penyelesaiannya dalam lingkup interior adalah dengan melakukan perancangan ulang terkhusus di bagian ruang pameran yang dinilai masih kurang dalam menarik perhatian pengunjung. Perancangan ulang akan lebih terfokus pada sirkulasi ruang yang mencakup sirkulasi penataan benda pameran dan sirkulasi alur pengguna. Perancangan ulang interior ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan interior pada museum, terkhusus yang diakibatkan karena fenomena *museum fatigue* seperti yang telah dijabarkan. Namun, dikarenakan beberapa museum berada pada bangunan yang sudah ada sejak zaman dahulu sehingga dikategorikan sebagai bangunan cagar budaya, tentunya perancangan ulang ini hanya bisa dimaksimalkan pada salah satu atau beberapa aspek saja, mengingat batasan-batasan yang telah ditetapkan oleh Peraturan Pemerintah mengenai bangunan cagar budaya.

Meskipun selama ini Museum Nasional sudah sering menjadi objek penelitian dan perancangan ulang khususnya di bidang interior, penelitian beserta perancangan ulang yang mengangkat topik dengan fenomena *museum fatigue* sejauh ini belum pernah ada. Hal ini menjadikan penelitian beserta perancangan ulang ini berbeda dengan perancangan-perancangan yang sebelumnya.

PENDEKATAN PERANCANGAN

Pendekatan yang diambil adalah pendekatan secara teknologi. Pendekatan ini diambil karena sesuai dengan fenomena yang dibahas pada latar belakang, yaitu fenomena *museum fatigue* yang mana merupakan sebuah fenomena psikologis yang berpengaruh terhadap jumlah pengunjung. Serta sesuai dengan fakta lapangan bahwa dengan ditambahkan unsur teknologi ke dalam museum dapat berpengaruh terhadap kenaikan jumlah pengunjung secara signifikan. Pada perancangan fokus pendekatannya menggunakan teknologi interaktif yang dapat memberikan stimulasi terhadap indera manusia yang memungkinkan pengunjung dapat berinteraksi secara langsung maupun secara virtual dengan elemen interior pada museum dan dengan benda koleksi museum. Penggunaan teknologi interaktif dalam perancangan museum ini dapat menarik minat pengunjung untuk berkunjung ke museum dengan adanya inovasi baru pada ruang pamerannya, sehingga sekaligus dapat menyelesaikan permasalahan fenomena *museum fatigue* yang menjadi faktor penyebab museum sepi pengunjung.

METODE PENELITIAN

Dalam proses pengumpulan data untuk perancangan, penulis melakukan beberapa studi. Studi literatur didapat dari buku, jurnal, materi perkuliahan, serta peraturan pemerintah atau peraturan yang berlaku yang berkaitan dengan perancangan. Studi banding didapatkan dari observasi lapangan pada obyek yang memiliki latar belakang yang sama dengan obyek perancangan. Penulis melakukan observasi langsung ke Museum Geologi Bandung dan Museum Sonobudoyo Yogyakarta. Studi preseden merupakan obyek yang dijadikan standar ketika melakukan perancangan. Penulis memilih The British Museum sebagai obyek studi preseden dan mengambil aspek *sensory maps* yang dimiliki oleh The British Museum untuk diterapkan pada obyek perancangan penulis. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur oleh

staff dari Museum Nasional Indonesia, yaitu perwakilan dari Kelompok Kerja Edukasi dan Kerjasama serta perwakilan dari Bagian Ketatausahaan.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu pengunjung dalam lingkup interior, sehingga pengunjung dapat memahami isi museum tanpa merasakan kelelahan secara psikis sebagai bentuk dari antisipasi terjadinya fenomena *museum fatigue* setelah menerima banyak informasi serta mencegah terjadinya kejenuhan selama masa kunjungan di museum dengan memperhatikan status Museum Nasional sebagai bangunan cagar budaya. Perancangan ini menyasar pada unsur tatanan ruang dan sirkulasi yang diatur ulang menjadi lebih tertata, serta pembuatan *wayfinding* dan desain *signage* yang jelas dan informatif, sehingga menjadi lebih efektif dan tidak membingungkan pengunjung. Selain itu juga menyasar pada unsur elemen interior yang dapat dikembangkan sehingga menjadi keunikan dan menjadi identitas ruang.

Batasan perancangan meliputi area-area yang akan dirancang. Museum Nasional berdiri di atas lahan seluas 26.500 m² dan memiliki 3 gedung. Perancangan akan difokuskan pada Gedung A dengan total luas bangunan sebesar 8.348,5 m², sehingga dipilih area-area tertentu yang mencakup area lobby, lorong, ruang pameran peta, serta ruang pameran etnografi dengan total luasan kurang lebih 875,62 m². Area yang akan dirancang meliputi area lobby sebagai akses keluar-masuk, area lorong sebagai penghubung antara lobby ke area pameran, dan ruang pameran yang mencakup area keris dan senjata serta area wayang. Pemilihan area tersebut didasari oleh kenyataan bahwa area tersebut pada eksisting yang kurang diminati karena display-nya yang terkesan seram dan ruangnya yang kurang leluasa. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa mengembangkan area pameran keris dan wayang dapat menarik perhatian pengunjung akan budaya tradisional.

HASIL DAN DISKUSI

Analisa Proyek Perancangan – Museum Nasional Indonesia



Gambar 1 Museum Nasional Indonesia
(Sumber: dokumentasi penulis)

Museum Nasional Indonesia atau yang sering juga disebut Museum Gajah merupakan salah satu museum dengan bangunan yang terdaftar sebagai bangunan cagar budaya. Terletak di Jalan Medan Merdeka Barat No.12, Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Museum Nasional merupakan museum yang mencakup arkeologi, sejarah, etnografi, dan geografi yang terletak di Jakarta Pusat serta merupakan museum pertama dan terbesar di Asia Tenggara. Museum Nasional didirikan pada tanggal 24 April 1778 saat pembentukan *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen* atau lembaga kebudayaan yang didirikan di Batavia. Museum ini disebut juga dengan Museum Gajah karena terdapat patung gajah perunggu yang terletak pada bagian halaman depan yang merupakan hadiah dari Raja Chulalongkorn dari Thailand pada tahun 1871. Kemudian setelah kemerdekaan Indonesia, tepatnya pada 17 September 1962, Museum Nasional diserahkan kepada Pemerintahan RI, dan kemudian pada tanggal 28 Mei 1979 mulai menggunakan nama resmi Museum Nasional Republik Indonesia. Mulai tahun 2005, Museum Nasional berada di bawah pengelolaan Kemenbudpar, dan mulai tanggal 22 Maret 2021, berdasarkan Keputusan Menteri, museum ini ditetapkan sebagai instansi pemerintahan pusat dengan Pola Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum (PPK-BLU) di bawah naungan Kemendikbudristek.



Gambar 2 Site Museum Nasional Indonesia
(Sumber: Google Maps)

Museum Nasional terletak di Jalan Medan Merdeka Barat No.12, Gambir, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Jalan Medan Merdeka ini memberlakukan sistem pembatasan lalu lintas ganjil-genap setiap hari Senin hingga Jumat dari pukul 06.00 hingga pukul 08.00 dan pukul 16.00 hingga pukul 21.00. Jalan ini dilalui oleh bus TransJakarta pada Koridor 1 dan Koridor 2. Museum Nasional dapat diakses melalui jalan ini dari arah selatan ke utara. Karena terletak di kawasan Jakarta Pusat, museum ini dikelilingi oleh bangunan-bangunan kantor pusat dan area bersejarah di sekitarnya seperti Kawasan Monumen Nasional, Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan RI, Radio Republik Indonesia, Mahkamah Konstitusi RI, Kementerian Perhubungan RI, Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, Kementerian Pertahanan RI, Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum dan Keamanan RI, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI, Gedung Sapta Pesona atau Kantor Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif RI, Menara Merdeka, dan Indoosat Ooredoo Hutchison.

Bangunan Museum Nasional berorientasi ke arah timur ke jalan utama, yaitu Jalan Medan Merdeka Barat. Akses masuk dapat melalui pintu utama di bagian timur bangunan. Arah matahari bergerak dari bagian depan bangunan menuju ke bagian belakang bangunan. Penghawaan alami berasal dari bukaan; pintu utama bangunan di bagian timur, pintu masuk *basement* di bagian utara, dan dari *courtyard* yang berada di tengah bangunan. Vegetasi terdapat di sekeliling bangunan dengan pohon-pohon seperti pohon palem dan sejenisnya. Terdapat pula rumput pada halaman dan pada *courtyard*. Sumber kebisingan berasal dari jalan raya pada bagian depan dan bagian

belakang bangunan, yaitu pada Jalan Medan Merdeka Barat di bagian depan bangunan, serta Jalan Abdul Muis dan Jalan Tanah Abang Timur di bagian belakang bangunan.

Tema, Konsep, dan Pengayaan Perancangan

Tema yang akan diimplementasikan pada perancangan interior Museum Nasional Indonesia ini adalah *“Encouraging the Four Human Sensory”* yang berarti melakukan stimulasi pada empat indera manusia dengan tujuan supaya menarik perhatian pengunjung dengan melibatkan stimulasi secara audial, visual, olfaktorial, dan termal, serta dengan mempertimbangkan kenyamanan pengunjung sehingga informasi dapat diterima dengan baik.

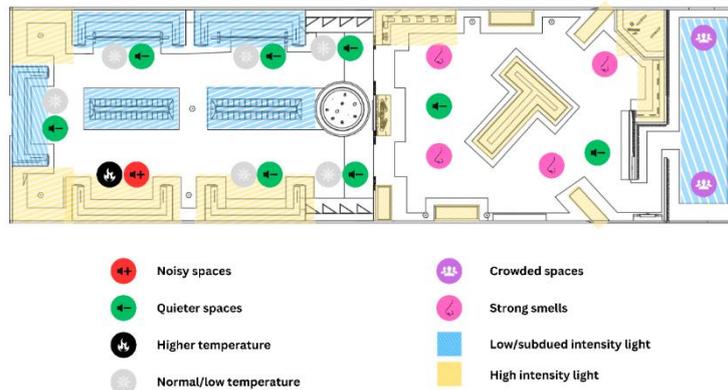


Gambar 3 Mind map tema perancangan
(Sumber: dokumentasi penulis)

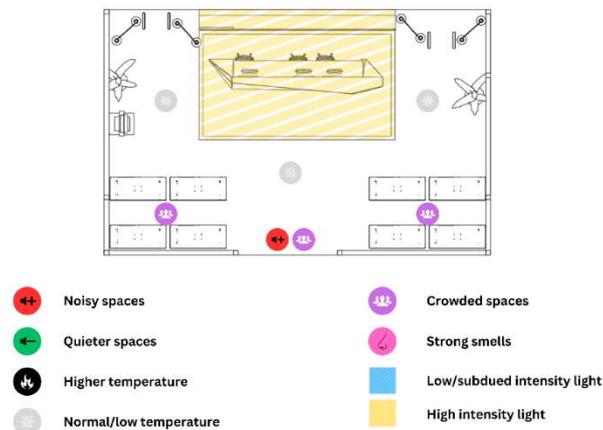
Pada perancangan Museum Nasional Indonesia ini menerapkan konsep *“Beyond Through Dynamism”*, di mana pada konsep ini menggunakan bentuk-bentuk yang dinamis seperti bentuk lengkung dan bentuk organis yang tidak terpaku pada geometri tertentu. Penggunaan bentuk tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan yang bergerak, berenergi, tidak kaku, dan harmoni di dalam ruang.

Pengayaan yang akan diterapkan pada perancangan interior Museum Nasional Indonesia ini adalah *“Modern Minimalist”*. Modern pada pengayaan ini mengacu pada aspek teknologi yang implementasinya terdapat pada display dan pada elemen lainnya. Sedangkan minimalis pada pengayaan ini merujuk pada penggunaan material, bentuk, warna, serta unsur interior lainnya yang dibuat sesederhana mungkin. Kesederhanaan pada unsur interior ini bertujuan supaya display benda pameran menjadi *highlight* dari

ruangan tersebut, sehingga perhatian pengunjung tidak terdistraksi dan tetap terfokus pada benda pameran yang dipajang. Minimalis pada pengayaan ini tetap terdapat aspek kedinamisan dalam sirkulasinya yang dibentuk oleh penempatan furniturnya.



Gambar 4 Sensory maps pada ruang pameran dan lorong
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 5 Sensory maps pada lobby
(Sumber: dokumentasi penulis)

Implementasi tema perancangan "*Encouraging the Four Human Sensory*" dan konsep perancangan "*Beyond Through Dynamism*" terpetakan dalam *sensory maps* seperti yang terdapat pada The British Museum. Terdapat area-area dengan penekanan pada sensori tertentu beserta dengan keterangannya. Pada ruang pameran wayang terdapat area-area dengan keterangan *noisy spaces*, yang berarti pada area itu memiliki

tingkat kebisingan yang cukup tinggi karena pada area tersebut merupakan area untuk menayangkan cerita pada *smart screen*. Keterangan *higher temperature* menandakan area dengan suhu yang cukup tinggi yang dikarenakan oleh latar dari cerita yang ditayangkan. Keterangan *high intensity light* menandakan bahwa area tersebut memiliki intensitas cahaya yang tinggi yang dikarenakan oleh penayangan cerita juga melalui *smart screen*, sedangkan keterangan *low or subdued intensity light* menandakan intensitas cahaya normal. Pada ruang pameran keris dan senjata, keterangan pada *sensory maps* kurang lebihnya masih sama seperti pada ruang pameran wayang, dengan penambahan keterangan *strong smells*. Keterangan tersebut menandakan bahwa pada area-area tersebut merupakan titik penempatan *reed diffuser* yang berfungsi untuk menstimulasi indera penciuman, sehingga pada area tersebut memiliki aroma yang cukup kuat. Pada lorong terdapat keterangan *crowded spaces* yang menjelaskan bahwa pada area tersebut memiliki tingkat kebisingan yang cukup tinggi yang dikarenakan sirkulasi pengunjung dari satu ruang ke ruangan yang lain. Sama halnya pada area lobby, terdapat keterangan *crowded spaces* dan *noisy spaces*. Keterangan tersebut menandakan bahwa pada area lobby merupakan area yang cukup bising dan cukup ramai oleh pengunjung dikarenakan area lobby juga merupakan *main entrance* atau pintu masuk utama menuju ruang pameran dan ruang lainnya.

Penerapan Konsep pada Ruang Pameran

Ruang Pameran Keris dan Senjata

Pada area keris dan senjata ini mengimplementasikan konsep pendekatan taksonomik pada penyajian benda koleksinya. Konsep ini menekankan penggolongan benda koleksi yang memiliki kesamaan jenis dan pengkategorian berdasarkan asal dari benda koleksi keris dan senjata. Benda koleksi yang dipajang merupakan keris dan senjata yang berasal dari Indonesia, sehingga akan sesuai dengan konteks area yang dirancang lainnya dan masih memiliki kesinambungan. Pola sirkulasinya menggunakan pola sirkulasi yang memberikan ragam alternatif arah bagi pengunjung, sehingga pengunjung tidak terpaku pada satu arah saja, tetapi juga tidak terlalu banyak membuka

opsi arah karena dapat menyebabkan pengunjung mengalami kebingungan dan cenderung tidak terkontrol. Benda koleksi keris dan senjata dipajang dalam bentuk vitrin atau pedestal. Komponen teknologi yang diimplementasikan berbentuk *smart screen* untuk memberikan informasi mengenai benda koleksi secara lebih detail yang menggunakan sistem sensor untuk interaksinya dengan pengunjung. Untuk memberi stimulasi olfaktori memunculkan aroma dupa di beberapa titik. Dupa memiliki peran penting bagi beberapa kepercayaan maupun adat tertentu. Sama halnya bagi masyarakat Jawa yang menganut Kejawen, dupa digunakan sebagai bagian dari memulai ritual atau upacara adat seperti untuk memperingati kelahiran, syukuran, dan lainnya. Namun bagi masyarakat modern kini dupa lebih diminati sebagai pengharum ruangan karena wangi dupa sendiri yang memberi efek rileks dan tenang. Unsur wewangian dupa pada perancangan ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang hening dan sakral, serta untuk menciptakan ruangan yang harum dengan menggunakan wewangian yang memiliki korelasi dengan budaya Jawa. Unsur wewangian dupa pada perancangan ini tidak dimunculkan dalam bentuk dupa yang dibakar untuk alasan keamanan, namun dalam bentuk *essential oil* atau *aromatherapy* untuk pengharum ruangan.



Gambar 6 Suasana yang dibangun untuk ruang pameran keris dan senjata
(Sumber: dokumentasi penulis)

Ruang Pamer Wayang

Pada area wayang ini akan menerapkan konsep *storytelling*. Konsep perancangan ini memfokuskan pada penyampaian narasi cerita. Penerapan konsep ini dengan pertimbangan pengunjung akan lebih tertarik apabila penyajian benda koleksi memiliki cerita tertentu karena informasi akan lebih mudah untuk diterima. Pada konsep *storytelling* ini akan mengambil salah satu cerita yang terdapat dalam cerita pewayangan, yaitu Kakawin Ramayana. Kakawin Ramayana merupakan syair dalam

bentuk tembang berbahasa Jawa Kuno yang berisi cerita Ramayana yang diduga dibuat di Mataram Hindu pada masa pemerintahan Dyah Balitung yang terjadi sekitar tahun 820 – 832 Saka atau tahun 870 M. Kakawin ini disebut sebagai adikakawin karena dianggap sebagai kakawin yang pertama, terpanjang, dan juga terindah gaya bahasanya dari periode Hindu – Jawa. Keberadaan Kakawin Ramayana ini sudah cukup terkenal hingga ke kalangan pengunjung asing, dan juga cerita ini memiliki kaitan yang erat dengan budaya Jawa khususnya pewayangan, sehingga mengimplementasikan cerita ini ke dalam perancangan akan menjadi suatu keunikan bagi area ruang pameran wayang ini. Cerita Kakawin Ramayana akan dibagi berdasarkan segmentasi ceritanya menjadi 5 bagian untuk memudahkan translasi narasi cerita ke dalam konsep perancangan dalam interior. Display yang akan diimplementasikan pada area ini beragam dan menggabungkan beberapa komponen, seperti penggunaan vitrin atau pedestal untuk memajang koleksi wayang tokoh-tokoh terpilih, serta untuk komponen teknologinya menggunakan *smart screen* untuk menyampaikan cerita Kakawin Ramayana. Dalam pengaplikasian *smart screen* juga dilengkapi dengan *sound system* yang mendukung serta pengaturan suhu yang berbeda pada setiap area berdasarkan latar tempat dari cerita.

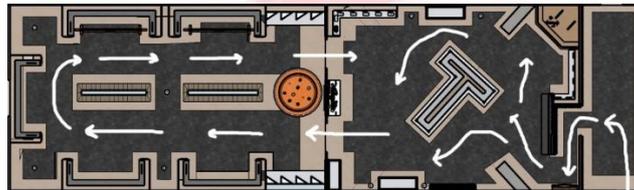


Gambar 7 Area transisi dari ruang pameran keris dan senjata ke ruang pameran wayang
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 8 Area pendalangan dan display *smart screen* pada ruang pameran wayang
(Sumber: dokumentasi penulis)

Sirkulasi pada perancangan Museum Nasional ini menggunakan sirkulasi linear yang merupakan alur sirkulasi dari ruang ke ruang. Pada Area Keris dan Senjata menerapkan pola sirkulasi yang memberikan alternatif arah kepada pengunjung supaya tidak terpaku hanya pada satu alur saja, tetapi tidak memberikan terlalu banyak alternatif karena hal tersebut akan membuat pengunjung merasa kebingungan dan alurnya menjadi tidak terkontrol. Penataan mebel menjadi *wayfinding* yang akan membentuk alur pengunjung secara tidak langsung. Selain dengan penataan mebel, *wayfinding* dibentuk dengan memainkan elemen-elemen interior, elemen dekorasi, serta pencahayaan. Sirkulasi cenderung menjadi dinamis karena elemen-elemen tersebut.



Gambar 9 Alur sirkulasi pada ruang pameran
(Sumber: dokumentasi penulis)



Gambar 10 Bentuk dinamis pada elemen dekorasi dan pada ceiling
(Sumber: dokumentasi penulis)

Contoh penggunaan bentuk yang dinamis terdapat pada elemen dekorasi *back-drop* pada area transisi bagian awal ketika memasuki area keris dan senjata dari lorong. Selain itu, bentuk melengkung pada *up ceiling* di area wayang merupakan bentuk dinamis dari elemen interior. Penggunaan bentuk-bentuk tersebut pada *back drop* dan pada *up ceiling* menunjukkan bahwa unsur kedinamisan dapat diaplikasikan pada unsur-unsur interior yang tidak berhubungan langsung dengan display benda pameran dengan tujuan memberikan *spotlight* pada benda pameran.

Tabel 4.7 Analisis Before-After Studies

Eksisting	Perancangan	Keterangan
-----------	-------------	------------

 <p>Area Wayang</p>	 <p>Ruang Pamer Wayang</p>	<p>Display wayang menggunakan display kaca yang dibuat berjejer sesuai dengan arah sirkulasi datangnya pengunjung.</p>
 <p>Area Wayang</p>	 <p>Ruang Pamer Wayang</p>	<p>Pada perancangan menggunakan display wayang golek yang berada dalam vitrine dengan wayang golek yang diletakkan secara berdiri.</p>
 <p>Lobby/Main Entrance</p>	 <p>Lobby</p>	<p>Lobby terdapat area resepsionis supaya pengunjung bisa membeli tiket atau menanyakan informasi.</p>
 <p>Area transisi</p>	 <p>Area transisi</p>	<p>Area transisi dari ruang pameran keris dan senjata ke ruang pameran wayang dibuat suasana yang berbeda untuk menunjukkan identitas ruang.</p>
 <p>Area Etnografi</p>	 <p>Ruang Pamer Keris dan Senjata</p>	<p>Ruang pameran keris dan senjata menggunakan display yang lebih luas supaya beberapa display dapat dipajang sekaligus.</p>

 <p>Area Etnografi</p>	 <p>Ruang Pamer Wayang</p>	<p>Ruang pameran wayang terdapat fasilitas duduk bagi pengunjung.</p>
 <p>Area Etnografi</p>	 <p>Ruang Pamer Keris dan Senjata</p>	<p>Pada ruang pameran keris dan senjata menggunakan desain vitrine yang dikembangkan menjadi lebih besar dan luas untuk meringkas luasan ruang yang digunakan.</p>
 <p>Area Etnografi</p>	 <p>Area transisi</p>	<p>Area transisi dari ruang pameran keris dan senjata ke ruang pameran wayang yang memunculkan identitas ruang.</p>
 <p>Area Peta/Lorong</p>	 <p>Lorong</p>	<p>Area peta yang sekaligus lorong dijadikan area lorong saja pada perancangan karena lorong merupakan area dengan tingkat kebisingan yang cukup tinggi sehingga hanya difokuskan sebagai sarana sirkulasi saja.</p>

KESIMPULAN

Untuk menjawab atas permasalahan mengantisipasi terjadinya fenomena *museum fatigue* dan mencegah terjadinya kejenuhan selama masa kunjungan di museum sesuai yang telah dijabarkan pada tujuan perancangan, penyelesaian

permasalahan berupa penerapan aspek teknologi pada area ruang pameran tetap, yang mana dapat mengatasi kejenuhan serta menarik minat pengunjung untuk melakukan kunjungan. Penerapan aspek teknologi dengan menggunakan tema “*Encouraging the Four Human Sensory*” yang didefinisikan sebagai menstimulasi indera manusia dengan menggunakan teknologi pada implementasinya, seperti penggunaan smart screen atau video mapping yang dilengkapi dengan sound system yang mendukung untuk menstimulasi indera auditorial dan visual, penggunaan penghawaan yang disesuaikan dengan latar tempat cerita yang ditayangkan untuk menstimulasi indera termal, serta penggunaan aromatik untuk menstimulasi indera olfaktori. Berdasarkan penjelasan mengenai pendekatan desain yang diterapkan pada proyek perancangan ini, harapannya masyarakat dapat tertarik untuk mengunjungi museum tanpa khawatir harus merasakan jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelina Suhardjono, L., Sriherlambang, B., & Christina Luzar, L. (2018). PERAN STORYLINE PADA REPRESENTASI IDENTITAS NASIONAL DI MUSEUM NASIONAL INDONESIA BARU. *Dimensi DKV*, 3(1).
- Andriani, S., Murdowo, D., & Firmansyah, R. (2018). ANALISIS DESAIN INTERIOR KANTOR CALL CENTER TELKOMSEL DI GEDUNG INFOMEDIA NUSANTARA, BANDUNG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI RUANG. *Ide Dan Dialog Indonesia*, 3(1).
- Bechtel, R. B., & Wiley, J. (2002). *HANDBOOK OF ENVIRONMENTAL PSYCHOLOGY*.
- Bitgood, S. (2010). When Is “Museum Fatigue” Not Fatigue? *Curator: The Museum Journal*, 52(2), 193–202. <https://doi.org/10.1111/j.2151-6952.2009.tb00344.x>
- Bitgood, S. (2015). *Museum Fatigue and Related Phenomena Handbook of Visitor Studies View Project*. <https://www.researchgate.net/publication/304944315>
- Chiara, J. de, & Callender, J. (1980). *Time-Saver Standards for Building Types* (2nd ed.).
- Ching, F. D. K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan* (Edisi Ketiga).

- Davey, G. (2005). What is museum fatigue? *Visitor Studies Today*, 8(3), 17–21.
<https://www.researchgate.net/publication/292110022>
- Direktorat Permuseuman. (2011). *Konsep Penyajian Museum*.
- Gilman, B. I. (1916). Museum Fatigue. *Source: The Scientific Monthly*, 2(1), 62–74.
- Imami, K. M. F. N. I. (2018). *Redesain Museum Wayang Kekayon Yogyakarta dengan Pendekatan Space Binding*.
- Kusuma, H. B. (2018). Wayfinding Sign pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia-Jakarta. *Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 82–88.
- Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, D. (2020). *PEDOMAN STANDARDISASI MUSEUM*.
- Peraturan Menteri PUPR RI Nomor 19 Tahun 2021 tentang Pedoman Teknis Penyelenggaraan Bangunan Gedung Cagar Budaya yang Dilestarikan, Pub. L. No. 19 (2021).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, Pub. L. No. 66 (2015). www.hukumonline.com
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2021 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, Pub. L. No. 16 (2021).
- Sutaarga, M. A. (1997). *PEDOMAN PENYELENGGARAAN DAN PENGELOLAAN MUSEUM* (Cetakan Keempat).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Pub. L. No. 11 (2010).
- Wulandari, A. A. A. (2014). DASAR-DASAR PERENCANAAN INTERIOR MUSEUM. *HUMANIORA*, 5(1), 246–257.
- Zagita, C. D., & Asharsinyo, D. F. (2021). *Perancangan Museum Pendidikan Kota Malang dengan Pendekatan Teknologi*.