

# Membangun Kesadaran Masyarakat akan Nilai Budaya Daerah dengan Mengaplikasikan Pendekatan Interaktif pada Interior Museum Balanga Palangka Raya

Melania Tirza Sahay dan Caesario Ari Budianto

Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* caesario.budianto@interior.its.ac.id

**Abstrak**— Budaya merupakan salah satu aspek yang tidak bisa lepas dan sudah melekat di masyarakat karena aspek ini merupakan suatu cara hidup yang perlu dijaga atau diturunkan sehingga menjadi suatu kebiasaan khas daerah tertentu. Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah budaya Suku Dayak. Budaya Suku Dayak ini sudah ada sejak masa lampau dan banyak sekali meninggalkan warisan budaya. Namun, kebudayaan tradisional suku Dayak yang merupakan warisan nenek moyang sudah mulai terlupakan seiring berkembangnya zaman. Melihat dari hal tersebut, maka Museum Balanga Palangka Raya sangat berperan penting dalam hal melestarikan dan menyimpan benda-benda bernilai budaya dan sejarah suku Dayak. Namun, terdapat beberapa stigma “kuno” dan “menyeramkan” yang melekat pada masyarakat jika menyangkut pada museum budaya. Selain itu, museum banyak kehilangan pengunjung karena masyarakat lebih mengkonsumsi teknologi, game dan sosial media. Oleh karena itu, museum perlu menciptakan desain interior yang mampu mendukung upaya edukasi sejarah dan budaya Dayak melalui penerapan konsep interaktif yang menyajikan informasi secara unik dan menarik. Sehingga dapat mengurangi stigma negatif dan masyarakat zaman sekarang dapat menyatu dengan nilai-nilai budaya lokal. Penerapan konsep teknologi interaktif ini dilandasi dari pengumpulan data yang telah dilakukan melalui dokumentasi, kuesioner, wawancara dan observasi. Kesesuaian konsep desain dengan kebutuhan di museum kemudian ditinjau ulang melalui studi literatur yang berkaitan dengan museum. Dari data yang didapatkan akan diolah dan dianalisis sehingga didapatkan sebuah konsep desain. Hasil dari desain ini adalah perspektif desain interior Museum Balanga dengan pendekatan interaktif yang diharapkan dapat menarik masyarakat modern untuk mengunjungi museum dan meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai budaya daerah. Sehingga konsep tersebut secara tidak langsung dapat mewujudkan visi utama Museum Balanga sebagai museum kebudayaan, pendidikan dan pariwisata.

**Kata Kunci**—Interaktif, Museum, Desain Interior, Budaya.

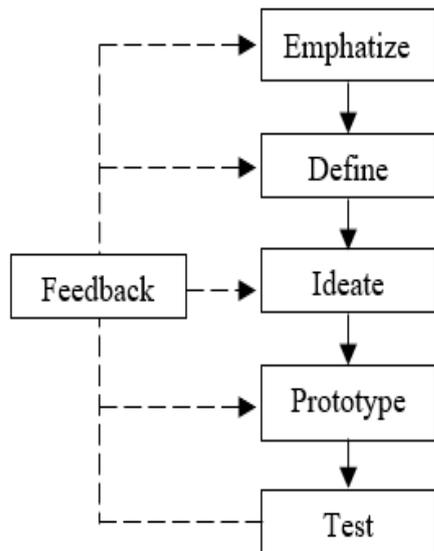
## I. PENDAHULUAN

BUDAYA merupakan salah satu aspek yang tidak bisa lepas dan sudah melekat di masyarakat karena aspek ini merupakan suatu cara hidup yang perlu dijaga atau diturunkan sehingga menjadi suatu kebiasaan khas daerah tertentu. Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah budaya Suku Dayak. Budaya Suku Dayak ini sudah ada sejak masa lampau dan banyak sekali meninggalkan warisan budaya. Namun, kebudayaan tradisional suku Dayak yang merupakan warisan nenek moyang sudah mulai terlupakan seiring berkembangnya zaman.

Melihat dari hal tersebut, museum budaya Dayak di Palangka Raya sangat berperan penting dalam melakukan upaya pelestarian dan penyajian benda-benda bernilai budaya dan sejarah terhadap masyarakat Kalimantan Tengah, masyarakat luar daerah maupun turis asing. Museum tersebut adalah museum Balanga, yang di mana museum ini merupakan satu-satunya museum budaya yang ada di Kalimantan Tengah. Namun, museum Balanga memiliki tantangan yang cukup besar, di mana tantangan tersebut adalah stigma “kuno” dan “menyeramkan” dari masyarakat. Hal tersebutlah yang membuat kurangnya minat pengunjung untuk mengunjungi museum. Selain itu, museum banyak kehilangan pengunjung karena masyarakat lebih mengkonsumsi teknologi, *game* dan sosial media. Perlu diterima kenyataan bahwa *smartphone*, tablet, *smartwatch*, dan lainnya merupakan perangkat digital yang ada di mana-mana, digunakan kapan pun dan di mana pun.

Sebagai museum, maka perlu memanfaatkan momen tersebut sebagai upaya meningkatkan potensi kebudayaan daerah serta juga mengurangi stigma buruk mengenai museum dengan mengadaptasi teknologi interaktif untuk meningkatkan daya tarik museum.

Penggunaan pendekatan interaktif pada museum sangat bermanfaat karena menyajikan informasi pelengkap dengan cara yang lebih menarik bagi pengunjung dan memungkinkan untuk meningkatkan aksesibilitas serta dapat memberikan kesempatan bagi penyandang disabilitas untuk merasakan pengalaman di museum [1]. Holmes, seorang perancang proyek instalasi The Connected Worlds Exhibition di the New York Hall of Science, mengatakan bahwa keterlibatan pengguna seperti anak-anak ke dunia maya atau teknologi interaktif sangat memfasilitasi dan membantu pembelajaran mereka. Maka dari itu, melalui teknologi dengan pendekatan interaktif, maka dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendalam di seluruh lingkungan spasial, dan biasanya pengunjung dapat berinteraksi pada instalasi dengan menggunakan gerakan tubuh mereka [2]. Beberapa peneliti juga menyoroti di penelitiannya bahwa generasi muda sangat menyukai pendekatan pembelajaran interaktif yang dapat menyajikan aktivitas baru dan tidak biasa ketika mengunjungi museum [3]. Dipaparkan pula oleh O. P. S. Ardianto, T. A. Kristianto, C. A. Budianto, A. A. Rucitra, dan A. Wardoyo, bahwa media interaktif seperti *virtual reality* maupun *augmented reality* dapat memberikan pengalaman berbeda dan komunikasi yang efektif antar pihak terutama



Gambar 1. Metode *Design Thinking* yang digunakan.



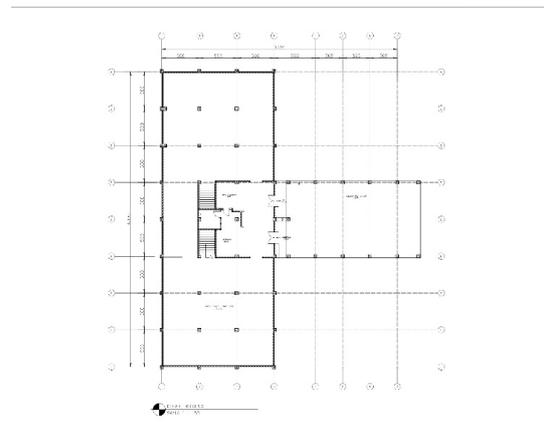
Gambar 2. Eksisting Area Pamer Etnografi pada Museum Balanga.



Gambar 3. Eksisting Area Tunggu pada Museum Balanga.

pengunjung/ pelanggan sehingga dapat terjalin hubungan yang lebih kuat [4].

Dengan dilakukannya penerapan pendekatan interaktif pada museum Balanga, diharapkan dapat menarik masyarakat modern untuk mengunjungi museum dan meningkatkan kesadaran akan nilai-nilai budaya daerah. Sehingga dari konsep tersebut secara tidak langsung dapat mewujudkan visi utama Museum Balanga sebagai museum kebudayaan, pendidikan dan pariwisata.



Gambar 4. Denah Eksisting Area Pamer Etnografi dan Area Tunggu.



Gambar 5. Desain 3D Area Tunggu.



Gambar 6. Desain 3D Area Pengenalan.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metodologi Desain

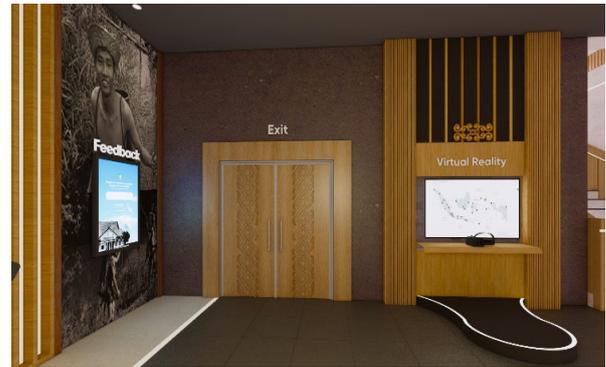
Pada perancangan kali ini, digunakan metode *design thinking*. *Design Thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk mendapatkan suatu solusi. *Design thinking* tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna [5]. Metode *design thinking* dapat dilihat pada Gambar 1 yang diadopsi adalah 5 tahap *design thinking* dari Hasso Plattner Institute of Design di Universitas Stanford yang kemudian ditambah dengan proses *feedback* sebagai tindak lanjut dari validasi desain.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menganalisis apa saja kebutuhan masyarakat pada museum Balanga. Kemudian, data yang terkumpul digunakan untuk mengevaluasi aspek-



Gambar 7. Desain 3D Area Kehidupan.



Gambar 10. Layar Feedback dan Virtual Reality Zone.



Gambar 8. Desain 3D Area Baju Adat.



Gambar 11. Area Kehidupan di Perairan.



Gambar 9. Desain 3D Area Upacara Kematian.



Gambar 12. Area Kehidupan di Daratan: Alat Musik.

aspek yang perlu dikembangkan. Tahap ini dilakukan menggunakan kuesioner, wawancara, observasi dan studi literatur.

### C. Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan data, maka dilakukanlah proses analisis data yang terkumpul dengan cara diolah dan dianalisis. Proses menganalisis data digunakan untuk mendapatkan kesimpulan yang kelak akan digunakan sebagai acuan evaluasi desain serta pengembangan penerapan pendekatan interaktif.

### D. Teknik Validasi Desain

Teknik yang digunakan untuk mengukur kepuasan/validasi dari konsumen terhadap hasil desain adalah *Net Promotor Score*. *Net promotion score (NPS)* merupakan metode perhitungan skala 0-10 untuk melihat tingkat kepuasan pelanggan pada pelayanan yang diberikan, bahkan keinginan pelanggan untuk mempromosikan/merekomendasikannya pada pihak keluarga atau kerabat lainnya [6].

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Bangunan Eksisting Museum Balanga

Pada perancangan ini, eksisting yang dipilih adalah area pameran etnografi dan area tunggu. Luas dari area pameran etnografi adalah 600 m<sup>2</sup>, dengan panjang 40 meter dan lebar 15 meter dapat dilihat pada Gambar 2 – 4.

### B. Konsep Display Interaktif

Konsep interaktif yang dimaksud berarti menghadirkan pengalaman belajar kepada pengunjung dengan melibatkan kegiatan interaksi. Konsep ini diwujudkan dengan cara menyediakan fasilitas berupa teknologi touch screen, instalasi visual grafis yang melibatkan interaksi, *virtual reality*, *augmented reality*, audiovisual hingga atribut-atribut replika yang dapat digunakan.

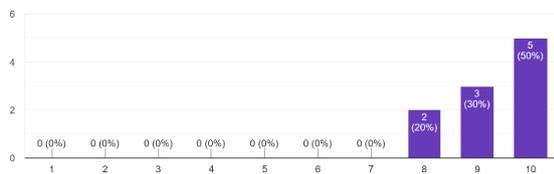
### C. Hasil Desain 3D

Alur atau sirkulasi merupakan salah satu aspek yang esensial pada desain interior, terutama di museum. Maka dari itu, perlu diterapkannya alur tertentu pada museum supaya



Gambar 13. Area Cerita Rakyat dan Mitos.

Dari skala 1-10, apakah konsep interaktif pada museum sudah cukup menarik dan membantu dalam mempelajari koleksi-koleksi budaya Kalimantan Tengah?  
10 jawaban



Gambar 14. Hasil Kuesioner Konsep Interaktif Bersama 10 Responden.

membantu pengunjung untuk mempelajari objek. Perancangan interior Museum Balanga ini menerapkan alur *suggested approach* atau alur cerita materi. Menurut Dean, *suggested approach* merupakan pendekatan yang menyarankan pengunjung untuk mengikuti alur yang sudah dikonsept sambil menyajikan informasi yang koheren [7]. Sama halnya dengan **alur cerita materi**, di mana pengunjung akan diarahkan untuk menikmati materi sesuai alur cerita dari konten-konten di museum [8].

Pada museum, pengunjung akan disarankan untuk mengikuti siklus kehidupan masyarakat Dayak. Untuk mendukung alur tersebut, maka diciptakan suasana ruang yang menyesuaikan kehidupan masyarakat Dayak. Hal ini bertujuan supaya dapat menciptakan *sense of place* pada pengunjung dan juga memaksimalkan sistem display interaktif yang telah disediakan dapat dilihat pada Gambar 5.

Area tunggu merupakan area yang sering digunakan untuk menerima tamu bersifat rombongan seperti study tour sekolah, acara pelatihan hingga penyuluhan. Maka dari itu, disediakan beberapa fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan para pengunjung seperti papan informasi dengan monitor yang dilengkapi stopkontak. Tersedia pula monitor *touch screen* yang menunjukkan map museum Balanga bagi pengunjung yang penasaran dengan seluk beluk kompleks museum Balanga dapat dilihat pada Gambar 6.

Pada area pameran etnografi, pengunjung akan dibawa masuk dan disambut oleh area kekayaan alam. Di area tersebut, tersedia beberapa infografis mengenai Kalimantan Tengah dan Museum Balanga. Pengunjung dapat berinteraksi dengan menekan instalasi audio burung Enggang untuk mendengar cuitan dari burung Enggang.

Kemudian di sisi samping area tersebut terdapat panel interaktif yang dapat diputar untuk melihat fakta menarik mengenai flora dan fauna Kalimantan Tengah. Di samping itu juga tersedia layar dengan *headphone* bagi pengunjung yang

Tabel 1. Validasi Desain Menggunakan *Net Promotor Score*

No	Nama	Kepuasan	Rekomendasi	Rata-rata	Ket.
1	Cenni	8	8	8	<i>Passive</i>
2	Bu Titin	9	10	9,5	<i>Promoter</i>
3	Melia	10	8	9	<i>Promoter</i>
4	Joseph	10	10	10	<i>Promoter</i>
5	Rico	8	8	8	<i>Passive</i>
6	Evan	9	9	9	<i>Promoter</i>
7	Bu Yani	10	10	10	<i>Promoter</i>
8	Bu Yeisie	10	9	9,5	<i>Promoter</i>
9	Zefanya	9	9	9	<i>Promoter</i>
10	Jessica	8,5	8	8,25	<i>Passive</i>
11	Emeline	10	10	10	<i>Promoter</i>
12	Windy	8	10	9	<i>Promoter</i>

ingin menonton video berupa pengenalan Kalimantan Tengah.

Setelah menyaksikan area pengenalan, pengunjung dapat bereksplorasi di area kelahiran, kehamilan dan pernikahan (Gambar 7). Pada area ini, suasana sengaja dibuat terang supaya dapat menggambarkan kesan kehidupan. Pengunjung akan dituntun dengan jalan pemandu supaya dapat mengikuti alur yang disarankan. Terdapat *LED screen* yang menyajikan infografis mengenai tradisi kehamilan dan kelahiran masyarakat Dayak dapat dilihat pada Gambar 9.

Tersedia teknologi *virtual reality* sebagai simulasi upacara kelahiran seperti Balian Mampandui, Maruah Hawu, Nahunan, maupun proses pra-perkawinan hingga upacara perkawinan. *Virtual Reality* atau realitas maya adalah suatu teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer, suatu lingkungan yang sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Dengan adanya simulasi ini, diharapkan dapat menciptakan rasa “membraur” dengan tradisi-tradisi tradisional dan memahami proses-proses acara yang dilakukan secara adat.

Area pameran yang dapat dilihat pada Gambar 8 adalah area baju adat. Pada area ini, pengunjung akan disuguhkan koleksi baju adat suku Dayak sekaligus menambah wawasan dengan media interaktif. Media interaktif yang disediakan adalah display Lemari Dayak. Lemari Dayak merupakan alat display yang membawa pengunjung untuk mencoba berbagai pakaian adat Dayak secara virtual. Hal ini diterapkan melalui fasilitas *LED screen* berkamera yang dilengkapi dengan efek *augmented reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah suatu lingkungan yang memasukkan objek virtual 3D ke dalam lingkungan nyata. AR mengizinkan penggunaannya untuk berinteraksi secara *realtime* [9].

Selanjutnya, pengunjung dapat merasakan tekstur-tekstur dari kain baju adat suku Dayak pada display “aneka tekstur”. Penambahan display raba ini berguna bagi pengunjung yang ingin menyentuh tesktur maupun pengunjung tuna netra. Melalui display raba, diharapkan dapat memberikan informasi mengenai perbedaan tekstur pada kain-kain yang ada di pakaian tradisional. Untuk display manekin, tersedia tablet yang berguna untuk menyajikan informasi mengenai baju-baju adat suku Dayak.

Berikutnya adalah area upacara kematian. *Layout* area ini bersifat sentris, yaitu dengan memposisikan display berupa patung Sapundu di pusat area. Tujuan dari peletakan patung

di pusat area adalah untuk mewujudkan tari Manganjan pada ritual Tiwah. Tarian tersebut merupakan tari yang dilakukan ketika proses Tiwah berlangsung, di mana para penduduk menari sambil mengitari patung dan sangkai raya. Untuk melihat detail dari benda-benda ritual tersebut, pengunjung dapat menggunakan teknologi *augmented reality* dengan tablet yang telah disediakan.

Pada Gambar 10, tersedia *virtual reality zone* bagi pengunjung yang ingin merasakan dan melihat proses pelaksanaan upacara tiwah. Di samping pintu keluar, terdapat pula monitor *touch screen* untuk memberikan kesan dan pesan kepada pelayanan Museum Balanga. Manfaat bagi pihak pengelola adalah memudahkan pengelola mengolah data kunjungan dan menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pelayanan museum.

Setelah itu, terdapat area pameran etnografi di lantai 2 yang memuat tentang kehidupan masyarakat Dayak di perairan dan daratan. Area pameran yang dapat dilihat pada Gambar 11 adalah area perairan. Pada area ini, digunakan teknologi audiovisual yang akan menampilkan gambaran suasana sungai di Kalimantan Tengah. Audiovisual sungai akan diwujudkan melalui *LED Screen*, sedangkan suara-suara akan diperdengarkan melalui *speaker*. Kegunaan display ini adalah untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna yang bersifat *visual-oriented* maupun auditori.

Untuk melengkapi display sungai tersebut, disediakan *interactive LED floor*, di mana lantai akan bereaksi seperti riak air di sungai jika pengguna menapak area tersebut. Terdapat pula replika perahu Jukung yang dilengkapi dengan display *touch screen*. Replika ini sengaja dibuat terbuka supaya pengunjung dapat meraba tekstur dan menaiki perahu tersebut. Pengunjung dapat memanfaatkan perahu sebagai tempat swafoto. Dengan tersedianya display audiovisual, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan edukasi sekaligus rekreasi pengunjung.

Pada area kehidupan di daratan, di setiap koleksi terdapat display *touchscreen* sebagai media informasi (sama seperti di area lainnya). Dapat dilihat pada Gambar 12, tersedia aplikasi interaktif yang membawa pengunjung untuk mencoba alat-alat musik tradisional. Dalam aplikasi tersebut menampilkan setiap instrumen dalam tampilan 360 derajat dan pengunjung dapat mendengarkan seperti apa suaranya dengan menggunakan fasilitas *headphone*. Tujuan dari display ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap keragaman musik tradisional Kalimantan Tengah.

Pada Gambar 13, terdapat terowongan yang menyajikan kisah-kisah mitos dan juga cerita rakyat dari Masyarakat Dayak. Terowongan sengaja dibuat dengan tema hijau supaya menghadirkan kesan berada di tengah hutan dan dapat meningkatkan *mood* pengunjung ketika menyimak cerita-cerita tersebut. Pada setiap display cerita rakyat, disediakan TV LED dan *headphone* bagi pengguna yang ingin mendengarkan cerita secara leluasa.

#### D. Validasi Desain

Setelah merancang dan mengimplementasikan konsep pada objek, maka dilakukan evaluasi desain dengan melakukan wawancara (2 orang) dan kuesioner (10 orang) pada calon pengguna. Dalam validasi desain ini, telah dilibatkan sebanyak 12 responden, di mana meliputi 1 Staff Museum, 2 siswa SMP, 6 Mahasiswa dan 3 Orang Dewasa.

Hasil wawancara dan kuesioner penilaian akan diolah dengan menggunakan metode **Net Promotor Score** (NPS).

Berikut adalah ringkasan dari evaluasi konsep interaktif pada desain museum:

1. **Dua** dari *interviewee* yang **diwawancara** mengatakan bahwa teknologi interaktif pada museum sudah cukup menarik dan membuat ingin berkunjung kembali ke museum. Sedangkan 8 dari **responden kuesioner** memilih skala 9 hingga 10, dapat dilihat pada Gambar 14. Alasan:
  - a. 2 responden menyoroti teknologi *augmented reality* pada area baju adat dan berpendapat bahwa mereka tertarik untuk menggunakan instalasi Lemari Dayak.
  - b. 1 responden berpendapat “menarik kalau benar-benar ada *virtual reality*, karena bisa lihat upacara adat tertentu seperti kenyataan”.
2. Satu responden *passive* mengatakan bahwa konsep interaktif di museum yang terdesain sudah lumayan menarik, tetapi masih merasa kurang bervariasi. Responden kemudian menyarankan desain lebih ditingkatkan lagi dengan menjadikan beberapa museum sebagai tolak ukur desain.

Saran dari responden menjadi catatan untuk memaksimalkan desain sehingga dapat menyajikan museum interaktif yang optimal bagi pengunjung kedepannya.

#### IV. RINGKASAN

Usaha dengan mengedukasi masyarakat modern dapat terwujud dengan menyediakan fasilitas interaktif seperti menyediakan display *touch screen*, *virtual reality*, *augmented reality*, display raba, audiovisual, display yang dapat digunakan serta instalasi visual interaktif. Dengan hadirnya pendekatan interaktif pada museum Balanga, diharapkan dapat memperoleh hasil yang di mana masyarakat modern mulai tertarik untuk pergi ke museum balanga, kemudian ada rasa ingin mempelajari hingga akhirnya kesadaran akan budaya daerah dapat meningkat. Dari konsep tersebut secara tidak langsung dapat mewujudkan visi utama Museum Balanga sebagai museum kebudayaan, pendidikan dan pariwisata.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pengelola Museum Balanga yang telah memberikan izin untuk mengakses objek perancangan dan juga membantu dalam memberikan data-data yang diperlukan. Penulis berharap perancangan museum ini dapat menjadi inspirasi bagi pembaca.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Freeman, S. Adams, M. Cummins, E. McKelroy, C. Giesinger, dan B. Yuhnke, *The NMC horizon report: 2016 museum edition*. 2016.
- [2] R. I. F. Vaz, P. O. Fernandes, dan A. C. R. Veiga, “Interactive Technologies in Museums,” no. December 2017, hal. 30–53, 2017, doi: 10.4018/978-1-5225-2927-9.ch002.
- [3] V. Cesário, S. Matos, M. Radeta, dan V. Nisi, “Designing interactive technologies for interpretive exhibitions: Enabling teen participation through user-driven innovation,” *Lect. Notes Comput. Sci. (including Subser. Lect. Notes Artif. Intell. Lect. Notes Bioinformatics)*, vol. 10513 LNCS, hal. 232–241, 2017, doi: 10.1007/978-3-319-67744-6\_16.
- [4] O. P. S. Ardianto, T. A. Kristianto, C. A. Budianto, A. A. Rucitra, dan A. Wardoyo, “Evaluasi Media Presentasi Perancangan Interior Rumah Air Surabaya Berbasis Virtual Tour sebagai Usaha Penerapan Building Information Modelling pada Perancangan Interior,” *J. Desain Inter.*, vol.

- 4, no. 1, hal. 11, 2019, doi: 10.12962/j12345678.v4i1.5271.
- [5] D. Kelley dan T. Brown, "An introduction to Design Thinking." *Institute Des. Stanford*, hal. 6, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>.
- [6] Glints, "Yakin Pelangganmu Loyal? Yuk, Coba Ukur dengan Net Promoter Score," *Glints.com*, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://glints.com/id/lowongan/nps-net-promoter-score-adalah/#.YZMnWVVBzIU>.
- [7] D. Dean, *Museum Exhibition: Theory and Practice*. Routledge, 1996.
- [8] T. A. Kristianto, O. P. S. Ardianto, C. A. Budianto, dan S. Rahayu, "Interior Pencerita, Kolaborasi Grafis Visual dan Desain Interior pada Perancangan Interior Museum 'Rumah Air' PDAM Surya Sembada Surabaya," *J. Desain Inter.*, vol. 3, no. 2, hal. 11, 2018, doi: 10.12962/j12345678.v3i2.4596.
- [9] B. T. Gorbala dan M. Hariadi, "Aplikasi Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah," *ITS Surabaya*, 2010.