

Desain Interior Museum Teknologi Apple dengan Langgam Eklektik

Muhammad Hawwin Ardhiyansyah, Thomas Ari Kristianto

Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: thomasjawa@prodes.its.ac.id

Abstrak— *Apple* sebagai *brand* yang dikenal begitu elegan dan selalu futuristik dalam sajian produk - produknya merupakan sebuah media edukasi yang membutuhkan sebuah jembatan atau fasilitas real yang dapat diwujudkan dengan sebuah fasilitas umum berupa museum, agar pesan - pesan yang cukup mengedukasi dan menginspirasi generasi - generasi muda di masa yang akan datang, selain dari produk - produk *Apple* itu sendiri, dapat diterima dengan utuh dan benar pada penerapan nantinya. Memediasi pesan - pesan tersebut melalui sebuah fasilitas umum berupa museum dengan langgam eklektiknya, dapat menggali beberapa visi -misi *Apple* itu sendiri yang terkait dengan dunia pendidikan dan teknologi serta sejarah - sejarah yang mengandung makna dan kajian - kajian yang cukup untuk diketahui oleh masyarakat di dunia, selain generasi - generasi muda yang akan mendatang. Melihat *Apple* dari sudut pandang yang lain (Sejarah), merupakan cara yang lain juga dalam melakukan pendekatan kepada pengguna produk - produk *Apple* di seluruh dunia. Dalam hal ini, ada beberapa ulasan yang dapat menjawab beberapa pertanyaan yang dirasa cukup menjadi dilema masyarakat dalam pasar dunia teknologi sekarang ini, yaitu bagaimana sebuah produk teknologi dapat begitu dicintai dan menjadi sebuah gaya hidup yang cukup erat menempel pada tingkah laku dan perilaku manusia, serta bagaimana sebuah teknologi dapat menginspirasi dan dapat membuat manusia itu sendiri membuat sebuah perubahan dan revolusi terhadap sesuatu di dunia ini. Maka, pada akhir kata disimpulkan bahwa museum, merupakan media fasilitas umum yang bisa menjadi salah satu pengisi muatan - muatan sebagai materi kajian yang telah disebutkan diatas.

Kata Kunci— Desain Interior, Museum, Eklektik, Sejarah, Masyarakat.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah landasan dalam membentuk karakter dan perilaku serta aspek intelektual dalam sebuah Negara beserta elemen - elemen di dalamnya. Sehingga, menjadi sebuah kebutuhan primer pada setiap Negara di seluruh penjuru dunia untuk mempunyai landasan pendidikan yang kuat agar memberikan dampak yang positif pada masa - masa yang akan mendatang. Ada beberapa media yang dibutuhkan masyarakat agar mencapai tujuan - tujuan dengan landasan pendidikan seperti yang disebutkan diatas, yaitu sebuah media yang berupa fasilitas umum . sesuai dengan namanya, fasilitas umum mempunyai pengertian sebagai sebuah wadah dan tempat dalam memberikan fasilitas - fasilitas berupa informasi pendidikan, layanan pendidikan, serta beberapa hal

yang menyangkut teknologi. Singkatnya, seperti yang telah di utarakan pada baris teratas (Abstrak), sebuah fasilitas umum berupa museum *Apple* yang dapat hadir di kota Surabaya, dapat menjadi solusi tersendiri bagi kota Surabaya sebagai Ibukota Provinsi yang sedang berkembang. Maka, langkah berikutnya adalah bagaimana dapat menciptakan dan merancang sebuah fasilitas umum berupa museum yang pada dasarnya membutuhkan proses desain yang berbasis pada aspek - aspek keamanan, karena menyangkut sebuah skala yang cukup besar dan memiliki perilaku interaksi yang tinggi pada faktanya. Sehingga, menciptakan rancangan - rancangan yang baik, dalam memenuhi aspek - aspek diatas, harus disertai dengan data lapangan serta riset dan penelitian beberapa perilaku- perilaku pengunjung museum.

Kebanyakan museum yang telah berdiri di kota - kota tersebut, kebanyakan memiliki masa - masa yang kurang aktif dalam artian, museum - museum tersebut mengalami waktu dimana - dimana para pengunjung mulai berkurang dan tidak lagi berminat pada sesuatu yang berhubungan dengan sejarah, meskipun, di saat yang bersamaan teknologi sedang mengalami kemajuan yang begitu pesat. Maka dari itu karena ketidak seimbangan laju kedua elemen tersebut, maka dapat berpengaruh kepada beberapa perilaku masyarakat dunia, dimana terjadi penyimpangan - penyimpangan atas kemajuan teknologi yang telah melupakan dan lalai akan makna - makna dan nilai - nilai penting sebuah sejarah dalam perannya sebagai penyeimbang susunan perjalanan waktu. Sekali lagi dapat disimpulkan bahwa, begitu penting dan kuat pengaruh sebuah sejarah terhadap segalanya, maka peran sebuah desain interior mulai tampak dibutuhkan dalam memvisualisasikan sajian - sajian dalam bentuk yang fungsional serta estetis dalam keindahannya.

A. Permasalahan

1. Bagaimana merancang sebuah Museum dapat menjadi sarana edukasi dan *entertainment* sesuai dengan kebutuhan masyarakat Surabaya?
2. Fasilitas dan Fitur apa sajakah yang perlu ditambahkan pada sebuah museum, agar menjadi poin lebih dan dapat meninggalkan kesan kepada pengunjung dan paham akan bagaimana sejarah perusahaan *Apple* terbentuk?
3. Dapatkah sebuah langgam diterapkan dengan baik berdasarkan filosofi sebuah objek pada desain interior?(tidak menciptakan kesan kecewa dan bosan).
4. 2. Desain diaplikasikan untuk memecahkan masalah yang sifatnya dibutuhkan oleh objek dan bukan mengikuti

kemauan konsumen (Metode pengumpulan data bukan melalui wawancara lapangan atau tinjauan melalui konsumen). Yang artinya memenuhi muatan yang dibutuhkan oleh objek yang di desain dan sesuai dengan konsep filosofi sejarah perusahaan Apple.

B. Batasan Masalah

1. Masalah desain yang akan diselesaikan hanya masalah yang meliputi beberapa masalah terkait objek yang akan direncanakan (museum) dan tidak meliputi masalah pada demografi lingkungan.

C. Tujuan

1. Menciptakan sebuah rancangan interior yang baik dalam memenuhi aspek – aspek kebutuhan fasilitas umum sebuah museum.
2. Mempelajari masalah – masalah yang ada pada sebuah fasilitas umum berupa museum, terkait dengan perilaku – perilaku dan kebutuhan pengunjung.
3. Mendapat hasil analisa sebuah langgam desain dalam penerapannya kepada sebuah ruang yang dimana ruang tersebut merupakan ruangan dengan volume yang cukup luas dan menampung banyak orang di dalamnya.

D. Manfaat

1. Dapat menerapkan konsep – konsep yang telah diterapkan pada rancangan sehingga memiliki nilai yang baik dalam proses evaluasi desain.
2. Memberikan referensi – referensi baru dan masalah – masalah baru yang diperoleh melalui studi objek perbandingan pada proses analisis eksisting.
3. Menciptakan sebuah referensi desain yang berguna bagi dunia pendidikan nantinya.

II. URAIAN PENELITIAN

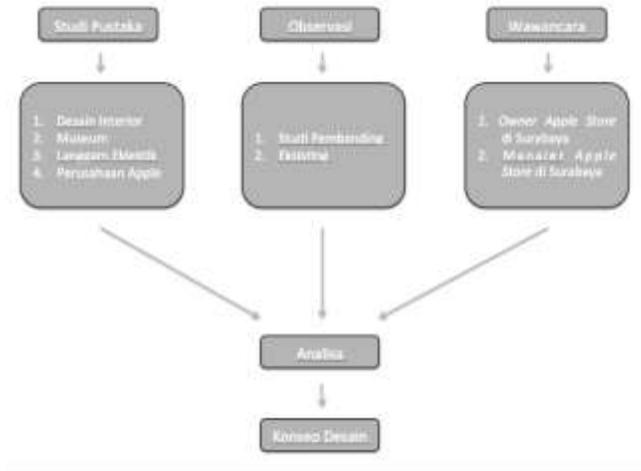
A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, merupakan metode dimana sebuah metode penelitian deskriptif, dilaksanakan dengan pendekatan penelitian yang sering digunakan dalam proses pengumpulan data agar berguna dalam menghasilkan hasil penelitian yang akurat.

B. Metode Analisis Data

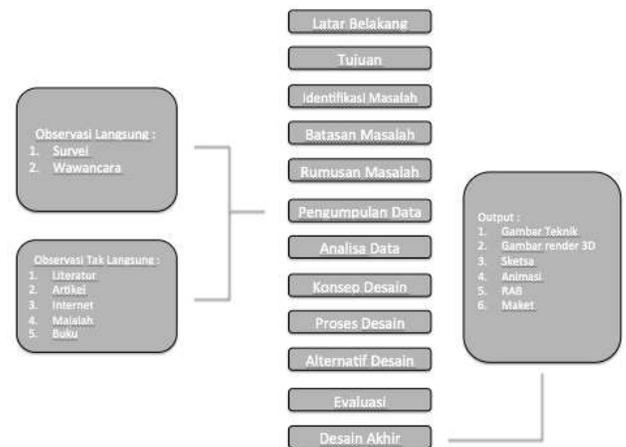
Data yang telah terkumpul, harusnya dapat dianalisis dengan baik. Maka dari itu dibutuhkan sebuah metode dalam menganalisis sebuah data yang telah terkumpul berdasarkan metode – metode diatas. Data – data tersebut disusun berdasarkan sumbernya, lalu dilakukan pemeriksaan, hanya untuk mengetahui adanya beberapa aspek kecocokan dan ketidakcocokan pengumpulan data pada metode berikut ini, yaitu metode analisis data. Pada skema alur di bawah ini, data – data yang telah dievaluasi dan akan disusun menjadi sebuah konsep desain. Dan konsep desain tersebut yang menjadi modal sebagai elemen primer yang digunakan untuk

merancang ruang yang akan dirancang berupa fasilitas umum berupa museum tersebut.



Gambar 1. Skema Alur Metode Pengumpulan Data (Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

C. Metode Desain



Gambar 2. Skema Alur Metodologi Desain (Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

III. KONSEP DESAIN

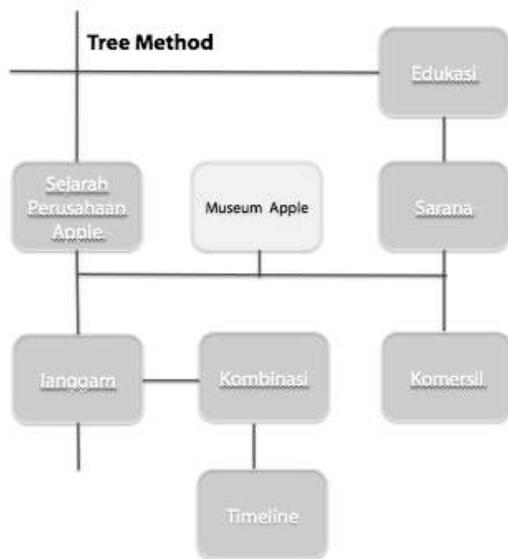
D. Objek Desain

Objek desain yang diambil pada Tugas Akhir ini adalah museum teknologi *Apple* dengan beberapa pemilihan ruangnya yaitu, dibagi atas 3 Area adalah Area *Entarnce*, Area museum 1, area museum 2. Kemudian area – area tersebut dibagi atas berapa ruang lagi seperti, lobi, *apple store*, loket tiket, ruang komunitas, dan keseluruhan ruang museum.

E. Konsep Makro

Secara makro banyak aspek – aspek yang dapat terbentuk dalam penerapan desain sebuah museum karena nuansa yang dibentuk adalah beberapa langgam yang tergabung menjadi

satu dalam sebuah ruangan, sehingga dapat menimbulkan image sebuah perusahaan *Apple* dengan menjunjung visi misi perusahaan dan visi misi perancangan museum tersebut. Gambar diatas merupakan sebuah metodologi perancangan konsep desain.

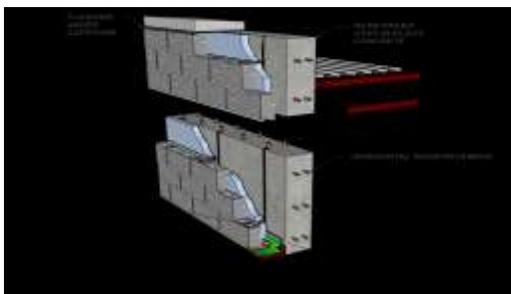


Gambar 3. Skema Konsep Makro
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

F. Konsep Mikro

1. Dinding

Material yang digunakan pada museum adalah *concrete panel* dengan sebuah sistem, yang mana sistem tersebut berbasis pada sistem menempel pada dinding struktur atau dinding pembatas, dan berfungsi sebagai elemen estetis atau elemen pendukung interior.



Gambar 4. Sistem Pemasangan *Concrete Panels*
(Sumber : www.pinterest.com)

2. Lantai

Keselarasan merupakan hal terpenting dalam sebuah perancangan, maka pada perancangan museum ini, aspek

keselarasan diterapkan pada elemen lantai yang juga mempunyai material *concrete* dengan sistem yang hampir sama dalam pemasangannya. Berikut adalah tipikal dan corak warna yang akan muncul pada elemen lantai.



Gambar 5. Material *Concrete Tile*, *Concrete Polish* dan Aplikasi Lantai *Concrete*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

3. Plafon

Sesuai dengan konsep – konsep pada museum umumnya, desain plafon sebuah museum cenderung diekspos dan diperlihatkan struktur rangkanya, sehingga langit – langit tidak menggunakan material *gypsum* pada umumnya, namun struktur beton dan beberapa struktur tambahan berupa *galvalum*.

4. Furnitur

Pemilihan furnitur pun banyak mengadopsi warna – warna produk *Apple*, yang mana warna – warna tersebut merupakan warna – warna pop dan soft sehingga menghasilkan corak warna furnitur yang begitu variatif, maka bentuk dari furnitur pun menyesuaikan dengan bentukannya yang modern dan simple sebagaimana kembali lagi pada produk – produk yang diciptakan *Apple*. Gambar di bawah berikut merupakan bentuk – bentuk yang menjadi referensi dalam konsep desain.

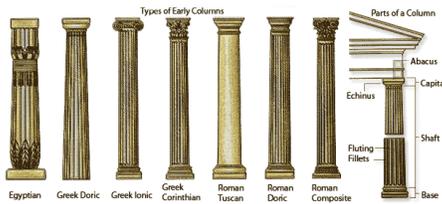


Gambar 6. Warna yang Diadopsi dari Warna Produk *Apple*
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

5. Elemen Estetis

Pada elemen estetis pun, ada beberapa tema yang begitu eklektik dalam penerapannya, sehingga menimbulkan kesan nuansa tersendiri, salah satunya

adalah pemilihan pilar dengan langgam roman yang bertujuan memancarkan konsep mewah dan elegan, sesuai dengan produk – produk *Apple* yang ditawarkan selama ini.



Gambar 7. Referensi Pilar Era *Roman* sebagai Elemen Estetik (Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

6. Warna

Konsep penerapan warna yang diaplikasikan terdapat beberapa warna yang bercampur karena memang dilandasi dengan langgam eklektik, sehingga warna yang muncul pun akan terasa berwarna pada beberapa area dan pada beberapa area lagi terlihat seperti lebih hangat, maka dari itu konsep warna dapat terlihat dalam hasil desain akhir.

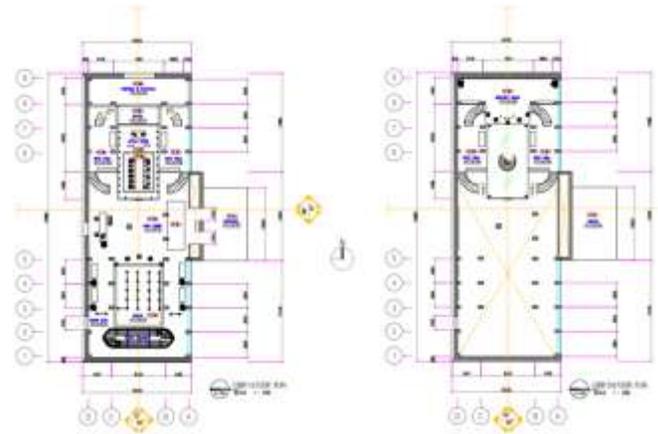


Gambar 8. Skema Warna Hangat (Sumber : www.creativecolorschemes.com)

III. DESAIN AKHIR

A. Ruang Terpilih—Lobi Museum

Lobi merupakan sebuah ruang yang terletak pada area *entrance* atau area pertama yang dipijak oleh para pengunjung, maka konsep roman yang didasari dengan langgam eklektik pun sudah muncul dan dapat dilihat pada beberapa hasil desain di bawah ini,



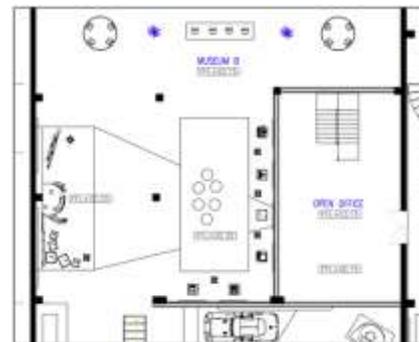
Gambar 8. Denah Lobi Museum (Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)



Gambar 9. Gambar 3D Lobi dan *Apple Store* (Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

B. Ruang Terpilih—Museum A

Memasuki runga terpilih kedua, yaitu area museum yang diikuti banyak area pameran, masih membekas dengan nuansa yang ditemui di lobi, sehingga masih ada beberapa penerapan material yang masih sama namun dengan elemen – elemen yang berbeda serta beberapa objek pameran yang telah bercerita akan sejarah perusahaan *Apple*.



Gambar 10. Denah Museum A (Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)



Gambar 10. Gambar 3D Museum A
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

C. Ruang Terpilih—Museum B

Pada area museum b, dapat dilihat bahwa pada area ini, menunjukkan bahwa komputer – komputer dan produk – produk apple yang diciptakan dalam lintas zamannya ditata sesuai dengan waktu dan zaman produksinya, sehingga pengunjung dapat menangkap maksud dan cerita yang ada pada sejarah *Apple*.



Gambar 11. Denah Museum B
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)



Gambar 12. Gambar 3D Museum B
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2015)

tahap pengumpulan data, serta tahap memasuki konsep desain sampai dengan desain akhir yang muncul dapat ditarik beberapa kesimpulan proses pembelajaran merancang sebuah fasilitas umum berupa museum. Beberapa kesimpulan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Fasilitas umum berupa museum merupakan sebuah objek yang sebenarnya sangat digemari oleh masyarakat pada faktanya, namun beberapa fakta lain yang terlihat oleh masyarakat bahwa kebanyakan museum di Indonesia masih belum menampilkan daya tarik melalui tampilan desain interior maupun arsitekturnya, sehingga menimbulkan sedikitnya tingkat kebosanan para pengunjung dan mulai melupakan media – media yang menceritakan tentang dimana sejarah mulai bercerita.
2. Beberapa aspek – aspek desain yang ada di dalam fasilitas museum haruslah selalu berpedoman kepada standar keamanan fasilitas umum, beberapa aspek keamanan dapat disebutkan yaitu, sirkulasi evakuasi kebakaran, keamanan akan pencurian, dan keamanan akses pengunjung dalam melakukan tur di dalam museum. Sehingga desain yang mengikuti standar tersebut merupakan desain yang dapat dipertanggung jawabkan ke depannya.
3. Apple merupakan sebuah produk dan *brand* yang ternyata cukup efisien apabila dikombinasikan dengan sebuah desain interior, artinya, desain yang ditawarkan oleh Apple ternyata membuat kemudahan dalam mendesain bangunan yang diinginkan dan mencapai solusi masalah – masalah dalam merancang sebuah museum.
4. Merancang segala sesuatunya dalam bentuk dan objek apapun selain desain interior, penulis ingin menyampaikan bahwa proses merancang harus bermula dan berasal dari hati yang paling dalam, sehingga ide – ide dan konsep yang muncul akan dapat dirasakan oleh para penikmat desain sekalipun desain itu masih dalam bentuk gambar tiga dimensi. Maka desain yang telah jadi pun akan terasa lebih mempunyai nyawa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Panero, Julius ; Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Watson-Guptill Publications. New York
- [2] Donald, E. Hepler dan Paul, Wallach. 1971. **Architecture: Drafting and Design**. New York: McGraw-Hill, Inc.
- [3] Lyna, khinawati. 2010. “Perencanaan dan perancangan Interior Pusat Pendidikan dan Pelatihan Marching Band di Surakarta”, Tugas Akhir. Fakultas Sastra dan Seni Rupa. Jurusan Desain Interior. Universitas Sebelas Maret.
- [4] Wardhana, Mahendra. 2013. Bahan Kuliah: Metodologi Riset Interior. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- [5] Walter Isaacson. September. 2013. **Steve Jobs : Biography**.

KESIMPULAN

Setelah semua langkah yang telah dilakukan dari awal, mulai dengan tahap – tahap dasar seperti, studi eksisting,