

Desain Interior Museum Airlangga Kediri dengan Konsep *Attractive Learning* Berlanggam Modern Naturalis

Nadia Safira Arisandy dan Anggra Ayu Rucitra
Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: anggra@interior.its.ac.id

Abstrak—Benda-benda peninggalan pada masa lampau menjadi bukti penting dan sumber pengetahuan akan sejarah berdirinya suatu bangsa, sehingga harus dijaga dan dirawat agar generasi-generasi selanjutnya dapat mempelajari serta turut melestarikannya. Benda peninggalan sejarah dapat dihimpun serta dirawat melalui museum untuk kemudian dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat. Terletak di area wisata Goa Selomangleng Kota Kediri, Museum Airlangga merupakan salah satu museum arkeologi dan etnografi yang menyimpan ratusan koleksi benda peninggalan sebelum kerajaan Kediri hingga Majapahit dan di kelola oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Kediri. Berdasarkan hasil penelitian penulis menggunakan metode observasi secara langsung dan pengumpulan data kuesioner, Museum Airlangga Kediri memiliki potensi besar mengingat lokasinya berada di kawasan wisata, namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan minat pengunjung dengan cara mengoptimalkan fasilitas serta memberikan suasana baru pada desain ruangan. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui konsep desain *Attractive Learning* untuk mengoptimalkan minat belajar sejarah dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dengan langgam modern naturalis.

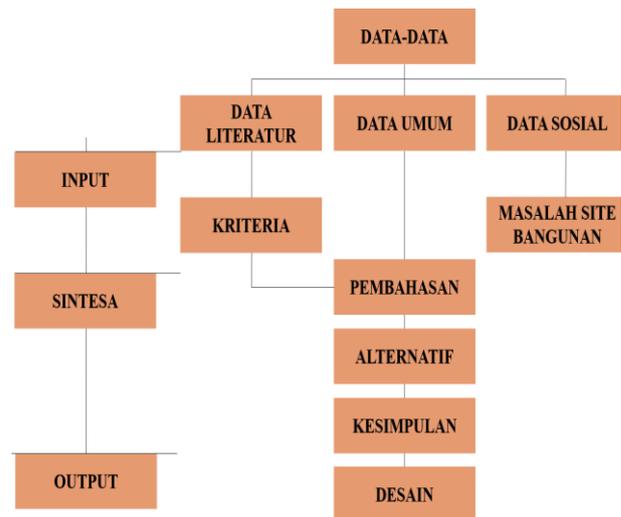
Kata Kunci—*Attractive Learning*, Desain Interior, Museum Arkeologi dan Etnografi.

I. PENDAHULUAN

INDONESIA merupakan negara yang kaya akan keragaman budaya serta adat di setiap daerahnya dengan sejarahnya masing-masing. Salah satu cara untuk mengenal sejarah yaitu dengan mempelajarinya melalui benda-benda peninggalan sejarah yang menjadi sumber pengetahuan, sehingga harus dijaga dan dirawat agar generasi-generasi selanjutnya dapat mempelajari serta turut melestarikan.

Benda peninggalan sejarah dapat dihimpun serta dirawat melalui museum untuk kemudian dijadikan sebagai sarana edukasi bagi masyarakat. Program pengembangan permuseuman termasuk upaya penyelamatan warisan budaya bangsa melalui pelestarian koleksi museum, maka diperlukan perencanaan untuk perawatan dan penyajian koleksi museum yang lebih baik. Faktor edukatif kultural perlu diperhatikan dengan merencanakan dasar dan tujuan penyajian koleksi seperti pesan-pesan yang terkandung dalam UUD 1945 dan Pancasila, yaitu mencerdaskan bangsa, kepribadian bangsa, ketahanan nasional dan wawasan nusantara [1].

Salah satu museum yang menyimpan benda peninggalan sejarah di daerah Kediri adalah Museum Airlangga. Museum tersebut merupakan museum arkeologi dan etnografi milik Pemerintah Kota Kediri yang menyimpan ratusan koleksi benda arkeologi dan etnografi pada masa kerajaan Kediri.



Gambar 1. Alur proses desain

Menurut keterangan dari petugas penjaga Museum Airlangga, pengunjung di Museum Airlangga Kediri dapat dikatakan cukup sedikit pada hari biasa. Di luar rombongan, pengunjung hanya berkisar antara enam hingga sepuluh orang per hari. Sedangkan hari Minggu bisa lebih ramai, dikarenakan banyaknya masyarakat yang berwisata di area Goa Selomangleng. Museum Airlangga sendiri kurang diminati oleh warga sekitar, dikarenakan fasilitas museum yang belum memadai serta desain ruangan yang perlu disegarkan kembali. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis melakukan redesain museum, sehingga diharapkan dapat memberikan solusi dari setiap permasalahan interior pada Museum Airlangga Kediri sesuai dengan visi dan misinya.

Mengingat Museum Airlangga merupakan museum yang dapat di kunjungi sebagai salah satu sarana edukasi sejarah dan wisata kota, karena berdekatan dengan Goa Selomangleng dan Gunung Klothok, maka potensi ini harus dimaksimalkan dengan perawatan bangunan yang baik, sistem keamanan yang memadai, dan desain ruangan serta fasilitas yang maksimal guna menarik minat pengunjung dengan mengusung konsep *Attractive Learning* berlanggam modern naturalis.

II. URAIAN PENELITIAN

A. Metode Desain

Menurut Suptandar (1999:15) menyebutkan bahwa dalam proses mendesain terbagi menjadi tiga tahapan yang harus diperhatikan yaitu berupa input, sintesa dan output (Gambar 1) [2].



Gambar 2. Tree method.

B. Metode Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka dan Literatur

Mencari dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan objek desain melalui sumber buku, arsip, majalah, jurnal, artikel serta dokumen sebagai sumber belajar serta informasi dalam proses merancang.

2) Studi Pemandang

Melakukan studi dengan cara melakukan pengamatan pada objek perbandingan maupun melalui sumber informasi lain. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan referensi dalam segala jenis aspek yang dapat membantu dalam proses mendesain.

3) Observasi Lapangan

Mengamati objek perancangan yang berkaitan dengan kebutuhan merancang seperti keadaan ruangan, sirkulasi pamer serta kegiatan. Kelebihan serta kekurangan dari hasil observasi akan menjadi pertimbangan dalam mendesain.

4) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan data terkait informasi benda koleksi pada museum, permasalahan serta harapan yang ingin diwujudkan.

5) Kuisioner

Memberikan gambaran kepada masyarakat mengenai objek perancangan untuk kemudian mendapatkan tanggapan serta harapan masyarakat yang akan diterapkan pada pembentukan konsep desain.

C. Metode Analisa Data

Data yang telah diperoleh di lapangan maupun melalui kajian akan dianalisa untuk mendapatkan kesimpulan berupa alternatif desain yang kemudian akan diterapkan pada desain akhir.



Gambar 3. Konsep plafon.

III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Makro

Desain interior Museum Airlangga Kediri memiliki konsep *attractive learning* yang dikombinasikan dengan langgam modern naturalis dengan sentuhan kesenian Kota Kediri yaitu jaranan sebagai ornamen hias seperti terlihat pada Gambar 7. Pengaplikasian ornamen menjadi *point of interest* yang diharapkan dapat menjadi perhatian, mengingat kebiasaan masyarakat yang kerap mendokumentasikan lokasi [3].

Pemanfaatan teknologi masa kini menerapkan desain yang interaktif dapat menjadi media informasi untuk pembelajaran [4]. Informasi benda koleksi akan disajikan dengan konsep *attractive learning* seperti terlihat pada Gambar 2, berupa pembelajaran melalui *board game*, audio dan video. Informasi benda koleksi berupa teks akan ditampilkan dalam wujud *scan the barcode* untuk memberikan informasi lebih lengkap yang berhubungan dengan benda koleksi.

Menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan banyak keuntungan bagi penggunanya. Visualisasi dalam bentuk audio, gambar, teks, animasi maupun video lebih dapat dipahami serta dapat merangsang untuk terjadinya interaksi antar indera [5].

Modern naturalis akan diaplikasikan pada material yang digunakan seperti plywood, multiplek dan *concrete* serta warna-warna netral. Unsur natural sendiri juga didukung dengan suasana lingkungan museum yang berada di area wisata Gunung Klothok. Kesenian jaranan Kota Kediri akan menjadi aksentuasi pada tiap ruangan berupa elemen estetis yang memberikan visual menarik namun juga mendapatkan unsur pembelajaran akan sejarah dari kesenian itu sendiri.

B. Konsep Mikro

1) Konsep Plafon

Berdasarkan Gambar 3 plafon yang digunakan adalah expose dan menggunakan *gypsum*. Pada Museum Arkeologi plafon akan dipadukan dengan material *cutting* mdf berupa ornamen geometris untuk memberikan kesan modern. Warna yang digunakan adalah *dark grey* (Gambar 8). Pada area *Attractive Learning* terdapat elemen estetis yang menempel pada balok beton struktur plafon. Elemen estetis tersebut diambil dari konsep natural alam Gunung Klothok dengan



Gambar 3. Konsep dinding.



Gambar 5. Konsep lantai dan meja.



Gambar 4. Konsep lantai.



Gambar 6. Papan permainan aksara Jawa.

menggunakan material kayu dan penambahan *led hidden lamp*.

2) Konsep Dinding

Menggunakan beberapa elemen seperti partisi gypsum dan kayu. Partisi ini digunakan agar tidak merubah struktur luar bangunan dan sebagai pembatas ruang. Pada area tertentu juga berfungsi sebagai *history line*. Dinding menggunakan cat berwarna dark grey dan sentuhan *chrysan white*. Kolom bangunan juga digunakan sebagai tempat *headphone* pada beberapa area menggunakan warna coklat dan cutting mdf berupa ornamen geometris.

3) Konsep Lantai

Lantai yang digunakan adalah concrete *light grey* untuk mendapatkan nuansa natural dan bersih (Gambar 4). Pada area baca dan edukasi akan ditambahkan karpet bermotif rumput dan batu. Penggunaan karpet pada area baca dan edukasi untuk membangun suasana nyaman dan hangat pada ruangan (Gambar 5).

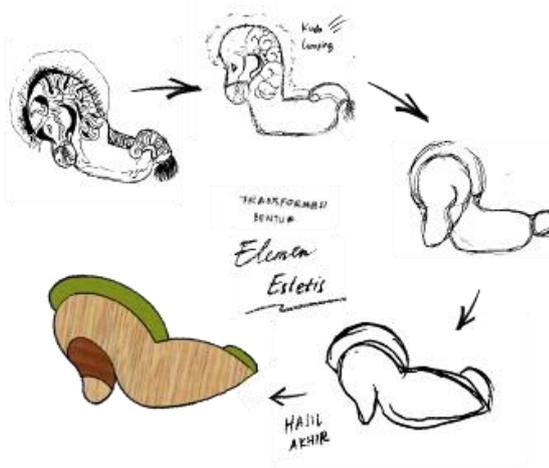
4) Konsep Furnitur

Konsep furnitur menggunakan furnitur yang memberikan kenyamanan pada pengguna. Lemari benda koleksi bermaterial kayu dengan menambahkan lampu sebagai penerangan benda koleksi. Beberapa furnitur dipadukan dengan bantalan spons dengan lapisan kain berwarna *forest green* dan *lime green*. Terdapat papan permainan aksara jawa akan dipadukan dengan *smart TV*.

5) Konsep Elemen Estetis

Elemen estetis utama berupa transformasi bentuk dari kesenian jaranan. Skema transformasi tradisional digunakan dengan mengikuti beberapa langkah untuk menghasilkan bentukan baru. Namun tetap memperhatikan batasan yang ada seperti eksternal berupa site, tampak, orientasi, arah angin, standar lingkungan selain itu batasan internal meliputi fungsi dan program ruang, standar struktural. Batasan yang terakhir merupakan batasan artistik yaitu berupa prinsip langkah, kemampuan serta keinginan arsitek dalam merubah bentuk dan berdampingan dengan sikap terhadap dana dan kriteria yang efisien lainnya [6]. Elemen estetis ini akan diterapkan pada dinding. Menggunakan material mdf dipadukan dengan cat.

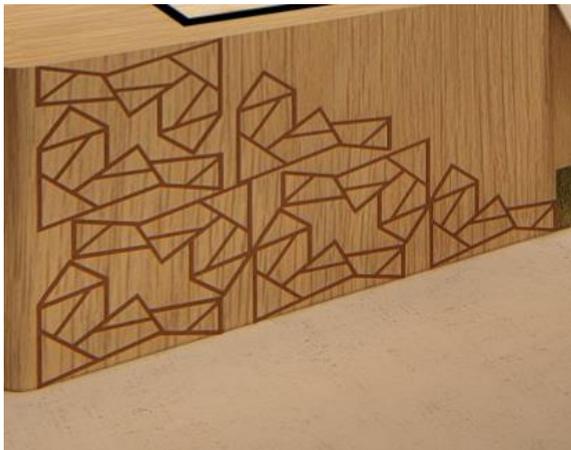
Terdapat juga bentukan geometris menguatkan kesan modern yang diletakkan pada beberapa bagian seperti furnitur dan lain sebagainya. Papan informasi pada Gambar 9 berbentuk lingkaran menggunakan material plywood dengan penambahan informasi berupa teks dan *scan barcode*. Elemen estetis lain berupa kayu silindris yang menempel pada balok beton struktur plafon. Elemen estetis tersebut diambil dari konsep natural alam Gunung Klothok dengan menggunakan material kayu dan penambahan *led hidden lamp*.



Gambar 7. Transformasi bentuk jaranan.



Gambar 10. Elemen estetis transformasi gunung.



Gambar 8. Ornamen geometris.



Gambar 11. Konsep warna



Gambar 9. Papan informasi.



Gambar 12. Denah area terpilih 1.

6) Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan adalah warna natural memberikan kesan tenang dan rileks (Gambar 11). Warna natural akan digunakan pada furnitur. Sedangkan ruangan menggunakan warna gelap untuk menimbulkan kesan tegas dan kuat. Hal ini memiliki tujuan agar pengunjung dapat fokus kepada benda koleksi yang dipamerkan.

7) Konsep Pencahayaan

Menggunakan perpaduan dari pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan permainan

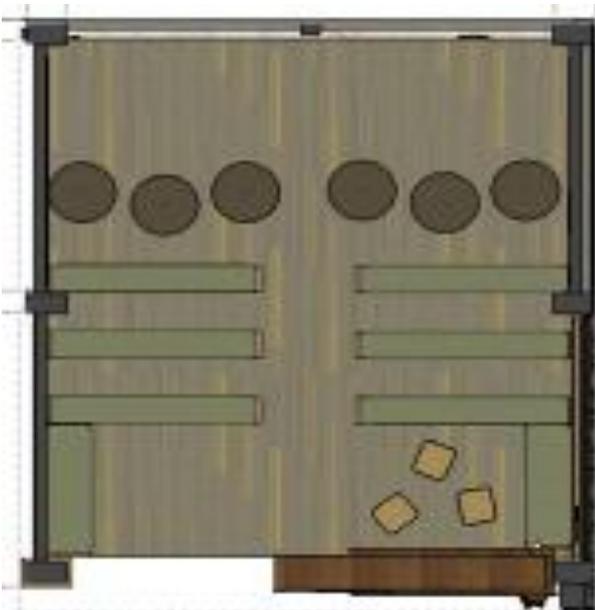
spotlight pada benda-benda koleksi, sehingga menampilkan kesan impresif.

8) Konsep Alur Cerita (Story Line)

Konsep alur cerita merupakan alat komunikasi dari benda yang dipamerkan kepada masyarakat. Alam, manusia,



Gambar 13. 3D perspektif area 1.



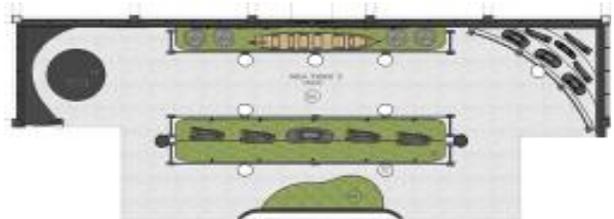
Gambar 14. Denah area terpilih 2.

aktivitas, keluarga, seni, religi, sejarah merupakan urutan penyampaian cerita alur pada museum [7].

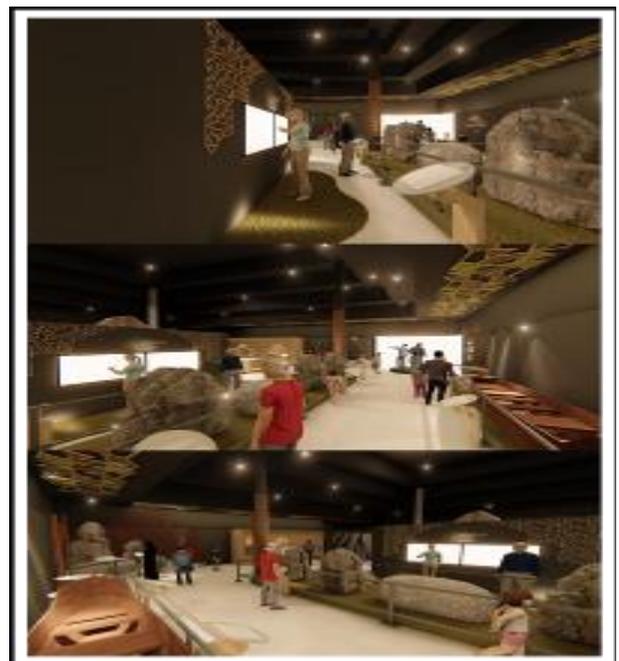
Alur ini akan di terapkan pada museum etnografi, sedangkan pada museum arkeologi akan menerapkan alur cerita sesuai dengan pengelompokan asal atau jenis dari benda koleksi.



Gambar 15. 3D perspektif area 2.



Gambar 16. Area terpilih 3.



Gambar 17. Area terpilih 3.

IV. DESAIN AKHIR

A. Area Terpilih 1–*Attractive Learning Area*

Area terpilih pertama merupakan area *Attractive Learning* yang berada di gedung museum etnografi (Gambar 12). Pengunjung dapat bereksplorasi dengan menggunakan fasilitas pembelajaran yang telah disajikan dalam bentuk multimedia interaktif seperti pemutaran video tentang sejarah menggunakan *LED screen*, papan permainan aksara jawa dipadukan dengan *smart TV* serta informasi lain yang ditampilkan melalui *scan barcode* dan audio (Gambar 6). Penggunaan lantai *concrete* merupakan implementasi dari desain modern yang memberikan nuansa bersih sehingga pengunjung diharapkan lebih fokus dengan benda koleksi dan multimedia interaktif yang ada.

Area duduk diletakkan untuk pengunjung yang ingin menikmati pemutaran video sejarah. Terdapat benda koleksi berupa keramik yang diletakkan pada vitrin bermaterial multiplek yang berada pada dinding. Elemen estetis berupa kayu silindris menyerupai lengkungan gunung akan ditambahkan dengan *LED hidden lamp* untuk membangun suasana (Gambar 10). Aksentuasi dalam ruangan ini berupa penerapan elemen estetis pada dinding partisi menggunakan transformasi bentuk dari jaranan dengan dilengkapi spotlight (Gambar 13).

B. Area Terpilih 2–*Area Edukasi dan Baca*

Area terpilih kedua pada Gambar 14 merupakan area edukasi dan baca yang berfungsi sebagai tempat berdiskusi, membaca serta menyampaikan materi seputar Museum Airlangga Kota Kediri. Area ini terletak pada gedung museum etnografi. Tempat duduk diletakkan menghadap ke arah layar untuk memudahkan pengunjung saat mengikuti kegiatan edukasi. Penambahan karpet menjadikan ruangan terasa lebih nyaman. Buku diletakkan pada rak yang memiliki fungsi sebagai pembatas ruangan, tempat menyimpan buku dan tempat duduk. Beserta penambahan bantal dengan menggunakan warna *green forest* dan *lime green* yang mampu memberikan kesan natural. Serta dilengkapi dengan pencahayaan menggunakan lampu *downlight* dan pencahayaan alami dari jendela (Gambar 15).

C. Area Terpilih 3–*Area Pamer 2*

Area terpilih pada Gambar 16 merupakan area pameran 2 terletak di gedung museum arkeologi. Menyimpan koleksi arca berkelompok serta fragmen berukuran sedang hingga besar serta beberapa koleksi lain yang berukuran besar seperti perahu kayu (getek). Penyampaian informasi benda koleksi tertulis pada papan informasi dengan sistem *scan barcode* dan smart TV untuk memudahkan pengunjung. Sebagian alas acra atau pedestal dan juga lantai menggunakan *artificial grass* untuk memberikan suasana menyerupai alam. Pencahayaan menggunakan lampu sorot dan *downlight* (Gambar 17).

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut; (1) Museum memiliki fungsi sebagai sarana edukasi bagi masyarakat sehingga perlu diperhatikan bagaimana cara penyajian koleksi museum agar dapat diterima dengan baik oleh pengunjung. (2) Salah satu upaya penyelamatan warisan budaya bangsa yaitu melalui pelestarian koleksi museum yang dapat dilakukan melalui program pengembangan permuseuman seperti perencanaan perawatan dan penyajian koleksi museum yang baik. (3) Konsep *Attractive Learning* dapat diterapkan pada elemen interior menggunakan media interaktif seperti papan permainan hingga menerapkan teknologi multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, 4th ed. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan, Depdikbud, 1998.
- [2] J. P. Suptandar, E. S. Marizar, and E. H. Hermono, *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*, 1st ed. Jakarta: Djambatan, 1999.
- [3] A. A. Rucitra and I. P. Mahendra, "Desain interior terminal penumpang domestik 'A' Bandara Adisucipto berdasarkan daya tarik Kota Yogyakarta," *J. Desain Inter.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–34, 2016.
- [4] S. Anindita and A. A. Rucitra, "Redesain interior akuarium kebun binatang Surabaya berkonsep learning by doing dengan nuansa natural," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 5, no. 2, 2017.
- [5] Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, 1st ed. Bandung: CV Alfabeta, 2012.
- [6] S. J. Nayoan and J. C. Mandey, "Transformasi sebagai strategi desain," *Media Matrasain*, vol. 8, no. 2, 2011