

Perancangan Kembali Museum Airlangga Kota Kediri

Ayu Mustikaning Pramesti¹, Rinawati P Handajani², Indyah Martiningrum²

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

²Dosen Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Jalan Mayjen Haryono 167, Malang 65145 Telp. 0341-567486

Alamat Email penulis: tika.dolphin@gmail.com

ABSTRAK

Museum adalah tempat untuk menyimpan dan memelihara benda peninggalan sejarah. Lambat laun terjadi fenomena menurunnya jumlah pengunjung di mana salah satunya disebabkan kurangnya daya tarik museum. Daya tarik museum yang dibahas dibatasi pada daya tarik bangunan museum. Selain kebutuhan untuk menambah daya tarik bangunan, pesatnya kemajuan teknologi juga merupakan isu yang mendasari studi penggunaan teknologi sebagai media penyajian benda koleksi museum sejarah. Tahapan pertama analisis adalah evaluasi bangunan dan ruang pameran sesuai persyaratan teknis dan dikombinasikan dengan penjabaran tapak untuk mendapatkan program tapak dan ruang. Tahap selanjutnya adalah analisis objek komparasi beberapa museum yang dianggap berhasil menarik pengunjung dan memiliki bentuk yang atraktif. Objek komparasi tersebut disandingkan untuk menemukan persamaan konsep bangunan dan penggunaannya untuk digunakan sebagai variabel desain. Tahap selanjutnya adalah analisis perancangan bentuk bangunan menggunakan variabel yang telah ditemukan, kemudian menggunakan contoh-contoh penerapan teknologi untuk penyajian benda koleksinya. Setelah itu, dilakukan analisis kesejarahan Kediri sebagai konteks Museum Airlangga yang merupakan museum sejarah. Hasil pengolahan bentuk didapat dari simbolik candi. Teknologi yang digunakan pada museum adalah teknologi LCD proyektor, *touchscreen*, komputer, pedestal kinetik, dan teknologi *lighting*.

Kata kunci: perancangan kembali, museum, bentuk bangunan, teknologi penyajian koleksi

ABSTRACT

*Museum is a place to store and preserve heritage objects. Gradually, there is a phenomenon of the visitors' dropping number due to its lack of appeal. The appeal discussed here is limited in the appeal of the building. Besides the urgency to increase the appeal of building, rapid advancement in technology is also an underlying issue of study that used in technology application as a media presentation in historical museum. The first analysis is building and showrooms evaluation in accordance with the technical requirements combined with the site decomposition to obtain site and spatial programs. The next stage is comparative analysis in museums that are considered successful in attracting visitors and has an attractive shape. The comparative objects paralleled to find the common concept of the building and technology used as a design variable. The next is analyzing the building shapes using variables that already found, then using the examples of applied technology on presenting collection objects in museum. After that, an analysis of Kediri historical was done as a context of historical Airlangga Museum. The results of shape processing is obtained using the symbolic forms on temple. The technology used in the museum is LCD projectors, *touchscreen*, computers, pedestal kinetic, and lighting technology.*

Keywords : *redesign, museum, building form, collection presentation technology*

1. Pendahuluan

Museum merupakan bangunan yang digunakan untuk mengumpulkan, merawat, dan melestarikan warisan budaya berupa benda – benda koleksi yang memiliki wujud (*tangible*) atau yang tidak memiliki wujud (*intangible*) agar makna yang terkandung di dalamnya tetap dapat diingat oleh masyarakat. Museum merupakan sarana penting untuk menilai kemajuan budaya suatu daerah, namun lambat laun terjadi fenomena menurunnya jumlah pengunjung museum yang salah satunya disebabkan karena kurangnya daya tarik dari bangunan museum. Menurut data jumlah pengunjung museum di Indonesia, pada tahun 2006 terdapat 4,56 juta penduduk yang mengunjungi museum, kemudian turun menjadi 4,2 juta pengunjung pada tahun 2007, setelah itu turun lagi menjadi 4,17 pengunjung pada tahun 2008.

Fenomena menurunnya jumlah pengunjung juga terjadi pada objek kajian, yaitu Museum Airlangga kota Kediri. Dibandingkan dengan jumlah pengunjung saat museum baru dibuka, jumlah pengunjung sekarang berkurang cukup signifikan. Data yang diperoleh adalah jumlah pengunjung dari tahun 1999 sampai 2003 dan 2010 sampai dengan tahun 2013. Pada tahun 1999, jumlah pengunjung museum mencapai 140.892 jiwa, kemudian sedikit meningkat menjadi 142.384 jiwa pada tahun berikutnya. Jumlah pengunjung kembali menurun menjadi 101.355 jiwa pada tahun 2001, kemudian meningkat lagi menjadi 126.708 jiwa pada tahun 2002 dan 129.727 pada tahun 2003. Setelah itu, pada tahun 2010 sampai 2013 jumlah pengunjung menurun signifikan menjadi hanya rata-rata 5.341 jiwa.

Salah satu cara untuk menambah jumlah pengunjung adalah dengan meningkatkan daya tarik museum. Larry Flynn dalam tulisannya yang berjudul *7 New Trends Museum Design* mengemukakan bahwa bangunan museum harus atraktif dan menarik sehingga pengunjung tertarik untuk memasuki museum. Selain kebutuhan untuk menambah daya tarik bangunan, pesatnya kemajuan teknologi juga merupakan isu yang mendasari studi penggunaan teknologi sebagai media penyajian benda koleksi museum sejarah di mana kebanyakan koleksinya merupakan benda mati.

Bentuk bangunan pada Museum Airlangga kota Kediri menggunakan tipologi bangunan joglo limasan yang konvensional sehingga kurang menarik perhatian. Bangunan baru Museum Airlangga yang atraktif diharapkan dapat menarik masyarakat untuk mengunjungi museum. Museum Airlangga Kediri sebagai museum sejarah juga mengalami permasalahan museum yang sering disebut bangunan kuno karena koleksinya merupakan benda kuno dan mati. Penyajian benda koleksi Museum Airlangga juga kurang menarik karena hanya diletakkan saja pada *vitrine* atau pedestal tanpa teknologi untuk membantu pengunjung aktif mengamati koleksi sehingga dibutuhkan penerapan teknologi pada penyajian benda koleksi museum Airlangga kota Kediri.

2. Metode

Metode menjelaskan tinjauan teori dan metode perancangan yang digunakan. Tinjauan yang dijabarkan adalah pengertian museum dan teori redesain.

2.1 Pengertian Museum

Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap, melayani masyarakat dan perkembangannya yang bertujuan untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan kesenangan barang pembuktian

manusia dan lingkungan (Musyawarah ke-11, *International Council of Museums*, UNESCO).

2.2 Teori Redesain

Redesain atau *redesign* berasal dari dua kata yaitu *re* dan *design* yang merupakan sebuah istilah dalam Bahasa Inggris. Penggunaan kata *re-* memiliki arti pengulangan atau melakukan kembali, sedangkan *design* memiliki arti desain atau rancangan, sehingga *redesign* dapat diartikan desain ulang atau rancangan ulang. Beberapa definisi redesain dari beberapa sumber, yaitu :

Menurut Collins English Dictionary (2009), *redesign is to change the design of (something)* yang dapat diartikan mengubah desain dari (sesuatu).

- a. Menurut Salim's Ninth Collegiate English-Indonesia Dictionary (2000), *redesign* berarti merancang kembali.
- b. Menurut American Heritage Dictionary (2006) *redesign means to make a revision in the appearance of function of* yang dapat diartikan membuat revisi dalam penampilan atau fungsi.

2.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk mencari data di lapangan adalah dengan melakukan studi pustaka, wawancara, dan survei lapangan. Data yang dihasilkan digolongkan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa data-data lokasi tapak, kondisi *eksisting* lokasi perancangan, jumlah pengunjung, jumlah koleksi, organisasi pengelola, serta data-data lain yang mendukung seperti aktifitas pengunjung, pengamatan terhadap aspek fisik bangunan, tata ruang, dan potensi yang ada di lokasi perancangan. Data-data sekunder merupakan data yang diperoleh dari studi pustaka, yaitu komparasi museum dan standar teknis bangunan dan ruang pameran museum.

Metode perancangan yang digunakan ada dua, yaitu untuk variabel bentuk bangunan menggunakan metode transformasi bentuk, sedangkan untuk variabel teknologi penyajian benda koleksi menggunakan metode komparasi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Evaluasi Museum Airlangga Kediri



Gambar 1. Bangunan *eksisting* museum
(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

Pada *eksisting*, dominasi bentuk bangunan adalah lancip bersudut miring dengan menggunakan atap limas sebagai penutupnya yang mengadaptasi dari bentukan atap

Jawa. Sesuai fungsinya, atap limasan berfungsi untuk mengantisipasi iklim tropis di Indonesia yang salah satunya memiliki musim hujan. Bentuk lain yang ada pada *eksisting* adalah kotak dengan atap penutup berbentuk atap datar yang kurang sesuai dengan iklim tropis Indonesia.

Tabel 1. Bangunan konvensional Jawa

Bentuk Bangunan	Penjelasan
<p>Massa 1</p> 	<p>Massa pertama adalah ruang pameran dengan atap joglo yang berbentuk segitiga dibagian atas dan trapesium sebagai dasarnya.</p>
<p>Massa 2</p> 	<p>Massa kedua adalah kantor pengelola dengan atap joglo yang berbentuk dua trapesium yang bertumpuk.</p>
<p>Massa 3</p> 	<p>Massa ketiga adalah ruang pemeliharaan dengan atap perisai.</p>
<p>Massa 4</p> 	<p>Massa keempat adalah ruang pameran etnografi dengan atap datar berbentuk segi empat.</p>

(Sumber : Analisis pribadi, 2015)

Atap joglo dan perisai jika diperhatikan akan terlihat berbentuk yang meruncing ke atas menyerupai bentuk segitiga, yaitu desain atapnya memiliki kemiringan agak ekstrim. Selain itu, dari kondisi lingkungan sekitar menggunakan jenis atap pelana yang dari salah satu sisinya terlihat bahwa atapnya juga meruncing ke atas berbentuk segitiga. Dengan kondisi tersebut, diketahui bahwa bentuk atap yang dominan pada kondisi *eksisting* adalah segitiga.












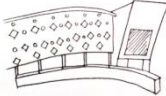
Gambar 2. Bangunan konvensional Jawa
(Sumber : infobisnisproperti.com)

Bentuk bangunan lama adalah bangunan joglo. Joglo memiliki bentuk konvensional yang perlu diolah kembali menjadi bentuk bangunan yang lebih unik untuk menarik banyak pengunjung. Bentuk bangunan merupakan hal pertama yang dilihat oleh pengunjung sehingga bentuknya perlu diolah sedemikian rupa agar terlihat lebih menarik dan membuat pengunjung ingin memasuki museum.

3.2 Analisis Objek Komparasi

Analisis objek komparasi menggunakan empat museum yang telah diakui menarik banyak pengunjung. Objek komparasi dijabarkan konsep bentuk bangunan dan penggunaan teknologinya. Penjabaran konsep bentuk digunakan untuk mendapatkan sub variabel bentuk bangunan atraktif, sedangkan contoh teknologi digunakan sebagai referensi teknologi yang dapat digunakan dalam museum.

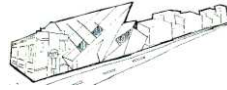
Tabel 2. Analisis objek komparasi

No	Objek Komparasi	Bentuk Bangunan	Teknologi yang digunakan
1.	<p>Museum Guggenheim Bilbao</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbol hiruk pikuk kota Bilbao  <ul style="list-style-type: none"> - Desain bangunan merupakan ikon kawasan berbentuk perahu dari tampak samping dan bunga dari tampak atas  <ul style="list-style-type: none"> - Memiliki skala monumental - Menggunakan material titanium untuk membangkitkan kesan kota industri Bilbao 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistem gantung untuk objek pameran 3D - <i>Lighting</i> - LCD
2.	<p>Museum Denver Art</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbol Pegunungan Rocky pada kaki bukit Denver - Desain bangunan terinspirasi cahaya kristal berbentuk geometris dan geologi Pegunungan Rocky  <ul style="list-style-type: none"> - Skala monumental - Menggunakan material titanium untuk mencerminkan sinar matahari 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lighting</i> - <i>Touchscreen</i> - <i>Digital guide</i>
3.	<p>Museum Tsunami Aceh</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Simbol kekuatan masyarakat Aceh - Desain bangunan unik terinspirasi bentuk kapal dan melambangkan hubungan manusia dengan Tuhan dan manusia dengan manusia.  <ul style="list-style-type: none"> - Merupakan bangunan monumental - Desain fasade terinspirasi dari tari saman  	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lighting</i> - Diorama - Video - LCD dan <i>projector</i> - <i>Touchscreen</i> - Simulasi gempa - <i>Waterfall</i>
4.	<p>Museum Royal Ontario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Simbol aksesibilitas dan keterbukaan 	<ul style="list-style-type: none"> - LCD



- masyarakat
- Desain unik perpaduan antara dua unsur bangunan lama dan bangunan baru
 - Bangunan berskala monumental

- *Touchscreen*
- Teknologi *IPAD*
- Teknik gantung benda koleksi 3D

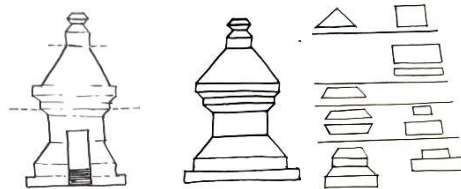


(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Kesimpulan yang didapatkan adalah bentuk museum agar memiliki daya tarik harus memiliki bentuk yang simbolik, memiliki skala monumental, memiliki desain unik, serta memiliki keterkaitan dengan lingkungan sekitar. Sedangkan teknologi penyajian benda koleksi yang dapat digunakan adalah teknologi *lighting*, teknik gantung, LCD dan *projector*, teknologi layar sentuh, *digital guide*, diorama, dan teknik simulasi.

3.3 Konsep Bentuk Bangunan

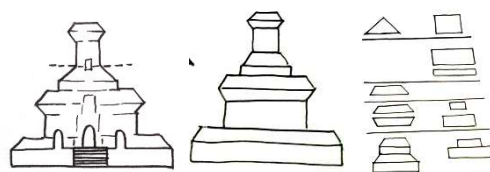
Konsep bangunan museum diambil dari geometri candi yang dijabarkan unsur pembentuknya. Bentuk candi yang diambil adalah candi Penataran dan candi Singosari yang merupakan bangunan bersejarah pada masa kerajaan Kediri.



Gambar 3. Geometri Candi Penataran

(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

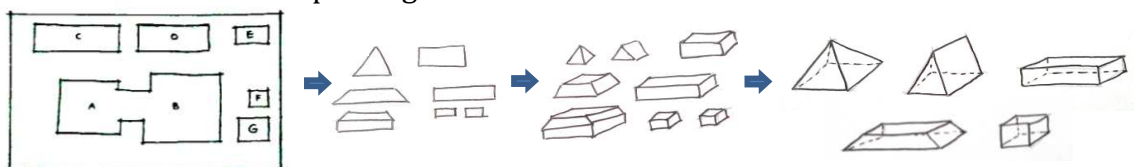
Gambar di atas merupakan bentuk dasar dua dimensi geometri candi Penataran yang sudah dipecah per bagian. Terdapat bentuk segitiga dan persegi yang kemudian diolah dengan teknik manipulasi geometri.



Gambar 4. Geometri Candi Singosari

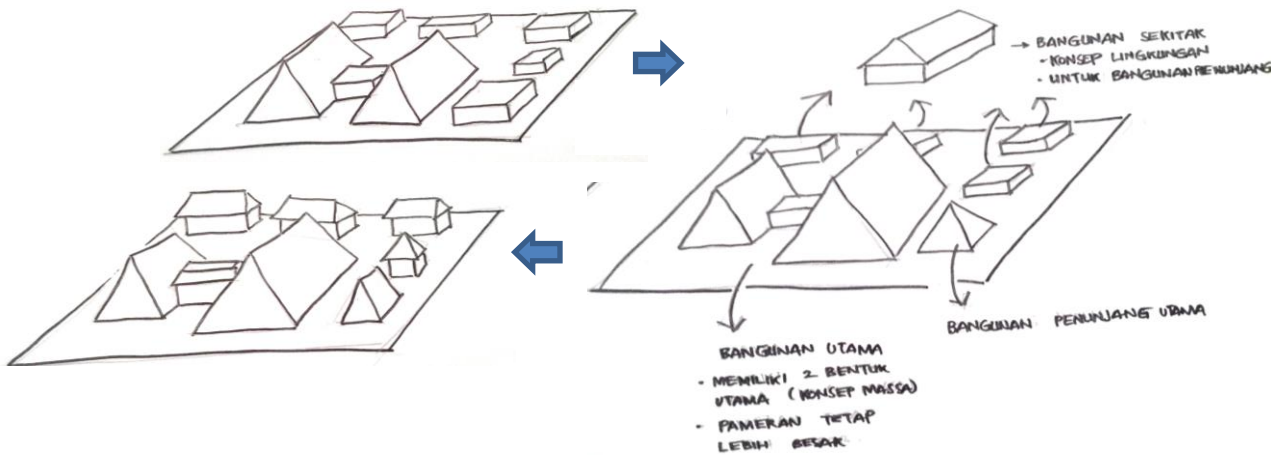
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Gambar di atas merupakan bentuk dasar dua dimensi geometri candi Singosari yang sudah dipecah per bagian. Terdapat bentuk segitiga dan persegi yang kemudian diolah dengan teknik manipulasi geometri.



Gambar 5. Bentuk-bentuk yang digunakan pada *massing* baru

(Sumber : Analisis pribadi, 2016)



Gambar 6. Tahapan *massing* baru
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

3.4 Konsep Teknologi Penyajian Benda Koleksi

Klasifikasi benda koleksi dikelompokkan berdasarkan benda koleksi yang dipandang dari satu arah, tiga arah, dan empat arah. Selain itu, juga dikelompokkan berdasarkan koleksi besar, sedang, dan kecil. Pengklasifikasian benda koleksi *eksisting* menjadi acuan teknologi yang akan diterapkan pada Museum Airlangga kota Kediri.

Tabel 3. Analisis klasifikasi benda koleksi

	Dipandang dari 1 arah		Dipandang dari 3 arah		Dipandang dari 4 arah	
	Benda koleksi	Contoh Teknologi	Benda koleksi	Contoh Teknologi	Benda koleksi	Contoh Teknologi
Benda koleksi besar	<ul style="list-style-type: none"> • Prasasti batu 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus • Teknologi pada pedestal. Digunakan agar terlihat lebih modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Arca 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus • Teknologi pada pedestal. Digunakan agar terlihat lebih modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Jambangan batu • Cikar • Gamelan 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus
Benda koleksi sedang			<ul style="list-style-type: none"> • Arca 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus • Teknologi pada pedestal. Digunakan agar terlihat lebih modern 	<ul style="list-style-type: none"> • Arca • Batu angka tahun • Yoni • Gentong batu • Prah dayung 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus • Teknologi pada pedestal. Digunakan agar terlihat lebih modern
Benda koleksi kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Cermin perunggu • Uang lama • Relief manusia 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus 			<ul style="list-style-type: none"> • Arca • Gucci cina • Fragmen • Peralatan rumah tangga jaman dahulu • Miniatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologi lighting. Digunakan untuk menambah kesan dramatis, menambah estetika dan objek terlihat fokus • Teknologi pada pedestal. Digunakan agar terlihat lebih modern

(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

Kesimpulan dari sintesa penggunaan teknologi pada penyajian benda koleksi museum sejarah berdasarkan jenis benda koleksinya dilihat dari arah pandangnya adalah sebagai berikut :

1. Dipandang dari satu arah : LCD Proyektor, *front light*.

2. Dipandang dari tiga arah : Pedestal kinetik, *up light*, dan *back light*.
3. Dipandang dari empat arah : Teknologi bebas, *down light*, dan *omni light*

3.5 Hasil Desain

3.5.1 Bentuk bangunan yang menarik

A. Bentuk museum simbolik

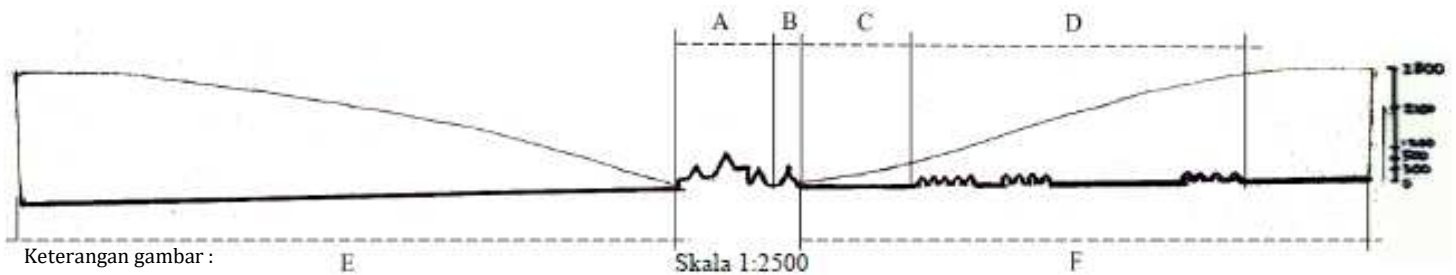
Bentuk segitiga yang merupakan geometri dasar museum menjadi simbol dari bangunan Joglo. Bangunan Joglo merupakan adaptasi dari bangunan yang ada pada sekitar museum.



Gambar 7. Bentuk museum simbolik
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

B. Skala monumental

Skala bangunan monumental dilihat dari radius 0,5 kilometer. Pada radius tersebut terdapat Bukit Maskumambang, Pura Penataran Agung, dan pemukiman penduduk. Tinggi bangunan Pura adalah 5 meter, pemukiman penduduk memiliki ketinggian sekitar 3 meter, dan museum memiliki ketinggian 12 meter.



Keterangan gambar :

- A. Museum Airlangga Kediri
- B. Pura Penataran Agung
- C. Persawahan
- D. Pemukiman penduduk
- E. Gunung Klotok
- F. Bukit Maskumambang

Gambar 8. Potongan kawasan dan *skyline* radius 0,5 km
(sumber : Analisis pribadi, 2016)

C. Memiliki keterkaitan dengan lingkungan

Museum memiliki keterkaitan dengan lingkungan dengan menggunakan adaptasi bangunan lama yaitu bangunan Joglo.



Gambar 9. Bangunan lama dan bangunan baru
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

- D. Desain unik menarik perhatian
Teknik-teknik manipulasi geometri yang diambil dari bangunan candi diterapkan pada bangunan baru. Bentuk geometri yang digunakan adalah segitiga dan persegi.

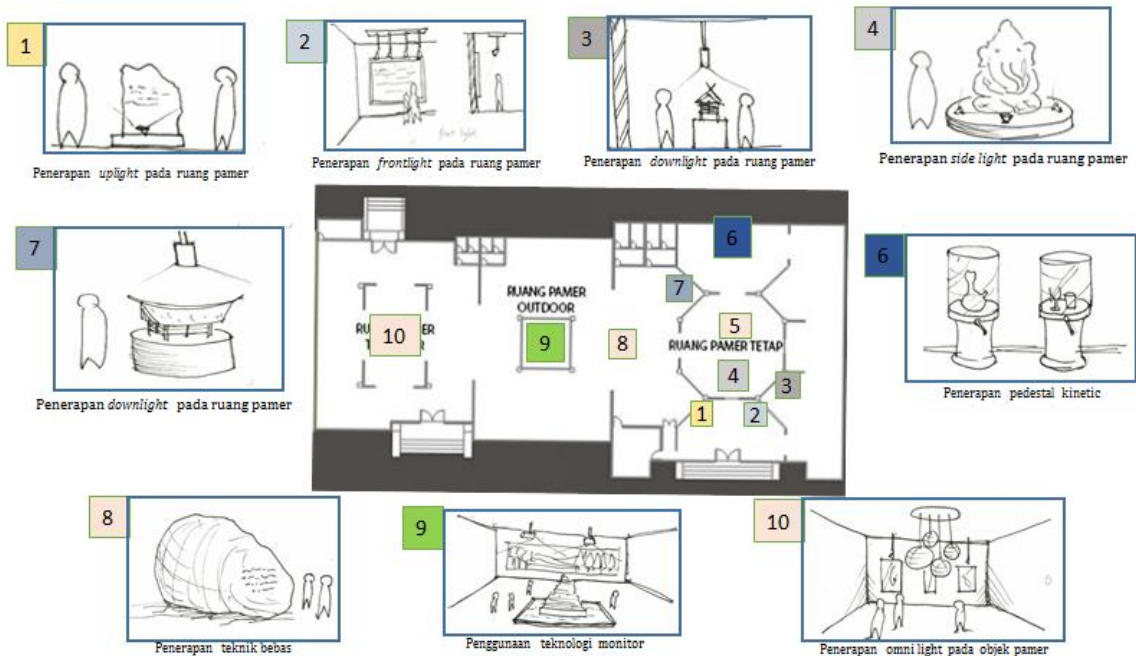


Gambar 10. Manipulasi geometri pada bangunan baru
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

3.5.2 Teknologi dalam penyajian benda koleksi

Jenis teknologi dikelompokkan berdasarkan arah pandang, yaitu sebagai berikut :

1. Benda yang dipandang dari satu arah, yaitu LCD proyektor dan *front light*.
2. Benda yang dipandang dari tiga arah, yaitu pedestal kinetik, *up light*, dan *back light*.
3. Benda yang dipandang dari empat arah, yaitu teknologi bebas, *down light*, dan *omni light*.



Gambar 11. Teknologi penyajian benda koleksi
(Sumber : Analisis pribadi, 2016)

4. Kesimpulan

Perancangan kembali Museum Airlangga kota Kediri diperoleh dengan dua cara, yaitu pengolahan bentuk bangunan dan teknologi penyajian benda koleksi. Cara untuk membuat bentuk bangunan yang menarik adalah dengan metode transformasi desain. Transformasi desain bentuk diadaptasi dari bangunan candi yang merupakan bangunan bersejarah. Selain bentuk candi, transformasi bangunan juga diadaptasi dari bangunan joglo yang merupakan dominasi bangunan yang terdapat di sekitar tapak. Bentuk segitiga menjadi bentuk yang dominan, sedangkan persegi menjadi bentuk pendukung.

Variabel kedua adalah teknologi dalam penyajian benda koleksi museum. Untuk mendapatkan teknologi terkini menggunakan metode komparasi. Pada studi komparasi yang dilakukan pada empat museum, didapatkan macam teknologi yang dapat diterapkan. Klasifikasi benda koleksi Museum Airlangga adalah koleksi yang dipandang dari satu arah, misalnya informasi museum yang dapat ditampilkan dalam komputer atau LCD. Sedangkan koleksi yang dipandang dari tiga arah, misalnya prasasti dapat menggunakan teknologi pencahayaan *side light* dan benda koleksi berdimensi kecil seperti alat masak dan miniatur alat tenun dapat ditampilkan dalam pedestal kinetik. Serta koleksi yang dipandang dari empat arah, yaitu cibar, gamelan, dan arca berdimensi besar dapat ditampilkan menggunakan teknologi bebas dan permainan cahaya *down light*.

Daftar Pustaka

- Ching, Francis D.K. 2008. *Bentuk, Ruang, dan Tata*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Akram, Basrul. 1999. *Pedoman Pameran di Museum*. Jakarta : Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Sulistyowati, Dian. 2011. *Strategi Edukasi Museum dan Pemasarannya : Studi Kasus Museum Sejarah Jakarta*. Jakarta : Departemen Arkeologi Universitas Indonesia
- Pamuji, Kukuh. 2011. *Konsep Komunikasi dan Edukasi Museum Istana Kepresidenan*. Jakarta : Departemen Arkeologi Universitas Indonesia
- Magetsari, Noerhadi. 2011. *Museum di Era Pascamodern*. Jakarta : Departemen Arkeologi Universitas Indonesia.