

Redesain Interior Museum Provinsi Papua dengan Konsep Edukasi-Budaya dan Kontemporer

Mira Christantia Kuheba dan R.Adi Wardoyo

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: wardoyo.adi@interior.its.ac.id

Abstrak—Museum merupakan sarana edukasi dan rekreasi. Museum harus didesain sedemikian rupa agar dapat menyajikan informasi mengenai objek koleksi kepada pengunjung. Sebagian besar penunjang Museum Provinsi Papua adalah pelajar sehingga dibutuhkan museum yang mampu memenuhi kebutuhan dalam memperkaya wawasan pengunjung. Untuk mencapai tujuan dari museum ini, digunakan empat buah metode edukasi yang tidak terlepas dari pengaruh budaya dan kontemporer. Museum Provinsi Papua adalah Museum yang paling besar di Indonesia Timur. Penulis mengutamakan konsep tentang Edukasi budaya Papua, berupa pemilihan metode edukasi yang tepat. Pemilihan yang warna, material dan elemen estetis nantinya akan disesuaikan dengan konsep kebudayaan dan kontemporer. Hal-hal diatas diharapkan dapat menjadi kesatuan yang nantinya akan menyelesaikan masalah dari museum ini. Pengumpulan data, penulis melakukannya dengan observasi, wawancara, kuisisioner pada pengunjung. Selain data penelitian, penulis juga memperoleh data sekunder dari studi-studi literatur berupa buku dan data arsitektur. Konsep interior museum ini akan mengedukasi pengunjung dengan menggunakan metode pembelajaran dan pengajaran. Metode ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan pengunjung untuk melestarikan budaya Papua.

Kata Kunci— Museum, Papua, edukasi, budaya, kontemporer.

I. PENDAHULUAN

PENULISAN edukasi publik merupakan salah satu hal yang penting di sebuah kota. Tidak dapat dihindari sarana ini menjadi salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi. Museum merupakan tempat yang menarik dan juga multifungsi, yaitu sebagai tempat edukasi dan rekreasi [1]. Museum bertugas untuk mengumpulkan berbagai benda warisan budaya material sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 1995 [2]. Museum seharusnya menjadi sarana untuk mengenal budaya dan kesenian Papua. Museum merupakan salah satu tempat untuk berekreasi dan edukasi. Museum Provinsi Papua merupakan satu-satunya museum di kota Jayapura, hal ini menjadikan museum ini sebagai sarana institusi pendidikan dan tempat pendidikan kultur budaya serta sebagai pusat informasi yang mendidik, berbudaya serta bersifat rekreasi. Museum Provinsi Papua berlokasi di Kelurahan Waena, Distrik Heram, Kota Jayapura merupakan museum terbesar dibagian timur Indonesia, dan diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh penduduk sekitar untuk

memperoleh informasi dan pengetahuan. Museum ini diharapkan menjadi sarana masyarakat Papua untuk belajar serta melestarikan kebudayaan Papua.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tahapan Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data terdapat dua jenis berdasarkan sumbernya. Data primer adalah data yang didapat langsung dari lapangan (eksisting). Data ini nantinya menjadi acuan dalam menganalisa kondisi eksisting. Data ini diperoleh dengan cara observasi, kuisisioner serta wawancara. Sedangkan data sekunder adalah data yang digunakan sebagai pelengkap atau pendukung data primer. Data sekunder berupa literatur-literatur dan penelitian terdahulu.

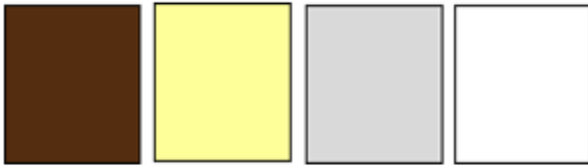
B. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

C. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi data ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan, isu, dan kondisi lingkungan yang sedang terjadi pada objek yang sedang diteliti. Tahapan pengumpulan data primer dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data sebagai berikut: observasi, wawancara dan kuisisioner.

Penulis menggunakan data primer dan sekunder sebagai dasar dalam menganalisa objek. Dalam wawancara penulis memperoleh beberapa jenis bahan untuk diolah, yaitu denah, daftar dan asal koleksi, serta manajemen dalam museum. Dari kuisisioner untuk pengunjung, penulis mengetahui segmentasi pengunjung museum serta kebutuhan pengunjung. Sedangkan data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis



Gambar 1. Palet warna yang digunakan terinspirasi dari warna burung Cendrawasih



Gambar 2. Warna Lantai yang digunakan untuk ruang terpilih 1 dan 2



Gambar 3. Warna Lantai pada ruang terpilih 3



Gambar 4. Bentuk Dinding dengan kombinasi tembok dan lis kayu



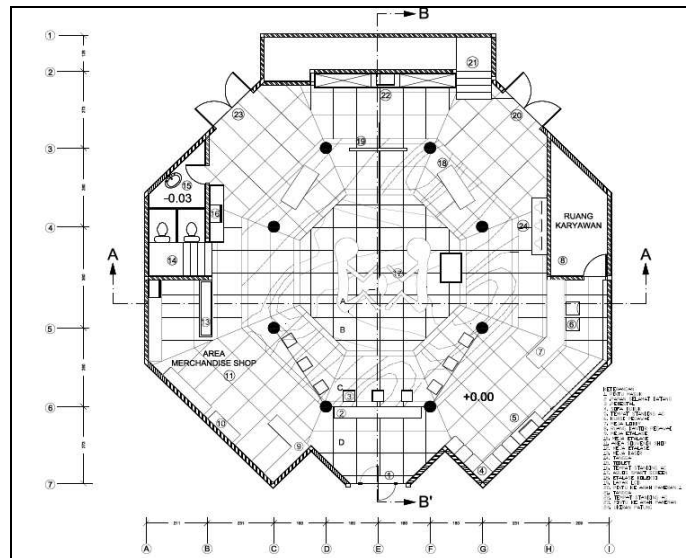
Gambar 5. Plafon pada Gedung Pamer



Gambar 6. Plafon pada Gedung Entrance



Gambar 7. Pengaplikasian Ukiran dan Lukisan Papua sebagai elemen estetis ruangan



Gambar 7. Denah Ruang Terpilih 1 Museum (Lobby)

yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Pada data sekunder ini, penulis memperoleh data arsitektur ruangan museum. Hal ini penting dalam menciptakan ruangan yang sesuai dengan kebutuhan, seperti menghitung kebutuhan luas objek pameran [3]. Selain data arsitektur, penulis mencari dasar teori mengenai sirkulasi museum yang tepat untuk diterapkan

dalam museum [4]. Sirkulasi yang diciptakan ini nantinya akan mempermudah pengunjung menikmati objek koleksi.

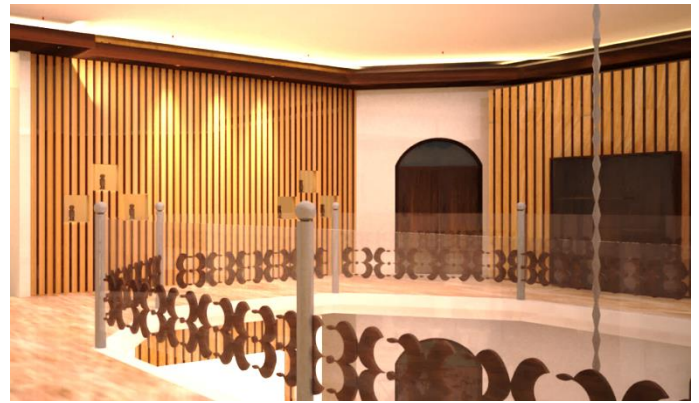
Dari mengelola kedua data diatas, maka ditemukanlah hipotesa dari masalah dari Museum Papua. Masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut: kurangnya penyajian informasi mengenai objek koleksi serta sirkulasi pengunjung dalam museum tidak memadai karena banyaknya koleksi



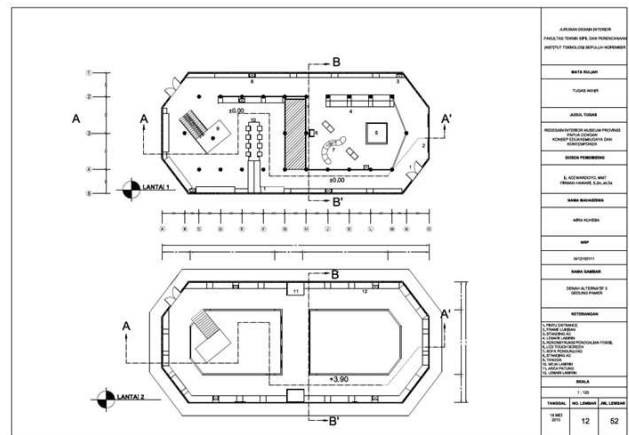
Gambar 8. Hasil Desain Interior Ruang Terpilih 1 dengan memanfaatkan Layar LCD Touchscreen untuk mempermudah pengunjung mengakses data koleksi



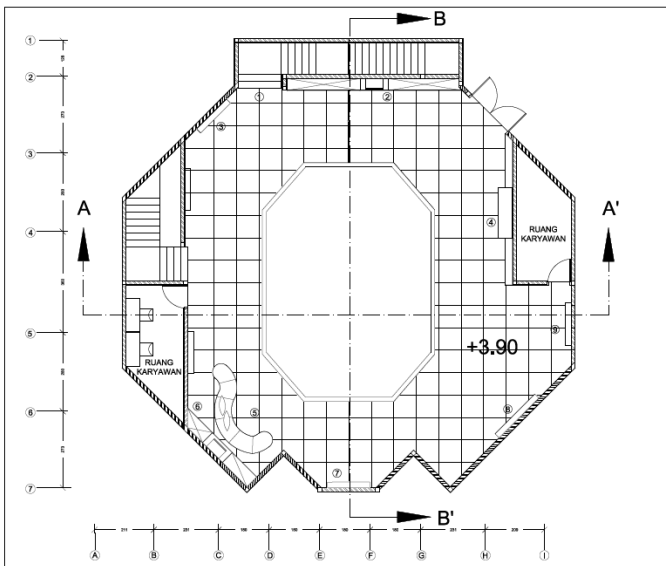
Gambar 9. Hasil Desain Interior Ruang terpilih 1, menggunakan motif Papua sebagai elemen estetis lantai



Gambar 11. Hasil Desain Interior Ruang terpilih 2, menggunakan dinding dengan lis kayu serta motif Papua sebagai hiasan di railing tangga



Gambar 12. Denah Layout ruang terpilih 3 yang merupakan gedung Pameran di museum



Gambar 10. Denah Ruang Terpilih 2



Gambar 13. Hasil desain interior ruang terpilih 3

museum. Konsep nantinya diterapkan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ditemukan.

III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Makro

Konsep Makro merupakan konsep ruangan secara garis besar, menurut hasil kuisioner, pengunjung menginginkan

informasi tentang kebudayaan Papua lebih ditonjolkan didalam desain interior, hal ini digunakan untuk memperkenalkan budaya Papua sejak usia muda. Ruang museum nantinya akan dibagi bagi (sequence) berdasarkan rentang waktu benda tersebut ditemukan, didalam pembagian waktu yang berbeda-beda maka akan berbeda juga konsep mikro yang ada didalam ruangan interior.

B. Konsep Mikro

Konsep Mikro ruangan nantinya akan menjabarkan elemen-

elemen interior yang ingin diterapkan, baik dalam warna, lantai atau dinding. Konsep mikro ini mengadopsi Kebudayaan Papua dan kontemporer sehingga elemen-elemen yang akan diterapkan akan mewakili dua gaya tersebut.

1) *Warna*

Warna yang digunakan berasal dari warna-warna primer yang sering digunakan oleh masyarakat suku asli Papua.

2) *Lantai*

Material yang digunakan yaitu Mamer dan Granite Tile. Marmer ini menjadi lantai pada ruang terpilih 1 dan 2. Penggunaan marmer ini dibuat berdegradasi mulai dari gelap ke terang

Motif Papua akan digunakan untuk menghias lantai yang dibentuk dari marmer

3) *Dinding*

Material dinding yang digunakan sebagian besar menggunakan beton yang dicat, namun pada beberapa bagian lapis oleh lis kayu lihat Gambar 4, sebagai elemen estetis bangunan. Interior dinding di cat berwarna kuning muda, selain itu beberapa dinding akan diberi kayu sejajar yang nantinya memberikan elemen estetis pada ruangan museum.

4) *Plafon*

Bentuk plafon yang digunakan yaitu drop-ceiling dengan material gipsum. Drop ceiling dibuat melengkung karena terinspirasi dari bentuk plafon honai. Plafon melengkung ini diaplikasikan pada gedung pameran lihat Gambar 5. Sedangkan plafon pada gedung entrance mengambil bentuk yang sederhana lihat Gambar 6.

5) *Fasilitas*

Fasilitas yang disediakan yaitu LCD Touchscreen dan Keterangan Nama, hal ini digunakan untuk mempermudah pengunjung mengakses informasi museum.

6) *Elemen Estetis*

Elemen Estetis dari ruangan pameran museum nantinya berasal dari ukiran ukiran Papua yang akan diaplikasikan pada lantai dan Railing Tangga lihat Gambar 7.

IV. HASIL DESAIN AHIR

Denah yang terpilih 1 untuk memiliki kesamaan struktur area dengan denah eksisting. Hal itu dapat dilihat dari area lobby, pameran serta tempat menjual merchandise yang tidak diubah. Untuk area ruangan yang tersisa dijadikan dinding namun memiliki kegunaan lain yaitu sebagai penyimpanan standing AC.

Denah yang terpilih 2 tidak berbeda jauh dari yang denah eksisting karena ruangan ini merupakan ruang serba guna, sehingga kurangnya furnitur masif. Pada lantai ini dibuat dinding-dinding buatan yang memiliki sebagai lemari Standing AC serta sebagai lemari etalase. Dilantai ini, memiliki layar LCD untuk mempermudah pengunjung memperoleh informasi.

Pada Denah terpilih 3 banyak area yang diubah untuk memperjelas alur museum serta mempermudah pengunjung untuk melihat-lihat koleksi. Gedung pameran ini dibagi atas tiga bagian besar yaitu Hall 1, hall 2 dan hall 3. Pembagian ini berdasarkan pembagian waktu kehidupan masyarakat Papua

mulai dari zaman prasejarah hingga modern. Denah dapat dilihat pada gambar 12.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Diterapkan empat buah metode edukasi museum yang dapat menyajikan informasi koleksi dengan informatif kepada pengunjung.

Konsep interior yang diterapkan yaitu Edukasi-Budaya dimana pengunjung mendapat informasi dan edukasi tentang koleksi maupun budaya Papua.

Gaya interior yang diterapkan agar sesuai dengan karakter pengunjung yaitu Kontemporer, karena bersifat natural dan sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widadi, Zahir. M.Hum, 2011, Peran Edukasi Museum Museum Batik di Pekalongan sebagai sumber pembelajaran Batik dalam Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums online (museumku.files.wordpress.com/2010/05/zahir-widadi-peran-edukasi-museum-museum-batik-di-pekalongan.pdf diakses pada 20 Januari 2016).
- [2] Dinas Pendidikan Papua. 1999. Museum Provinsi Papua. Jayapura: Balai Pustaka
- [3] Joseph De Chiara, Julius Panero, Martin Zelnik. 1991. Time-Saver Standard for Interior Design dan Space Planning. Singapore: Mc-Graw-Hill.inc
- [4] Rengel, Roberto. 2007. Shaping Interior Space. New York: Fairchild Publication, Inc
- [5] NPS Museum Handbook Part I (1999), Museum Collection. From <https://www.nps.gov/museum/publications/MHI/MHI.pdf> diakses pada 1 Desember 2015.