

## DESAIN INTERIOR MUSEUM KERIS SEBAGAI SARANA EDUKASI BUDAYA LOGAM BALI

Anak Agung Gde Ngurah Krisna Yadnya<sup>1</sup>, Made Ida Mulyati<sup>2</sup>, Putu Ari Darmastuti<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia  
E-mail : gungkrisna663@gmail.com

---

### Abstrak

Pada saat sekarang perkembangan zaman sangat cepat mengalami perubahan, sehingga eksistensi benda-benda budaya logam tradisional sudah semakin menurun, salah satunya yaitu kerajinan keris. Dengan kondisi tersebut, budaya logam Bali semakin tertinggal. Dalam upaya mempertahankan budaya logam Bali, perlu adanya suatu wadah untuk menjaga dan melestarikan kerajinan keris ini. Untuk itu, peran desain interior sangat penting dalam mendukung kelestarian salah satu budaya logam tradisional di Bali ini. Selanjutnya desain Interior Museum Keris mengaplikasikan konsep *perapen* sebagai wadah untuk menjaga dan melestarikan kerajinan keris. Mengimplementasikan beberapa ciri khas dari sebuah *perapen* yang merupakan sarana utama dalam profesi *memande*, seperti simbolis, material, bentuk, garis, dan warna. Diharapkan dengan adanya Museum Keris yang mengimplementasikan konsep *perapen* sebagai salah satu identitas dari seorang warga *pande* bisa mewadahi kerajinan keris dan juga bisa terpenuhinya fasilitas yang menunjang masyarakat khususnya warga *pande* untuk menjaga dan melestarikan salah satu budaya logam tradisional Bali, yaitu keris.

Kata kunci: Museum, keris, desain, interior, *pande*

### Abstract

*At this time the development of the times is changing very quickly so that the existence of traditional metal cultural objects has decreased, one of which is the keris craft. With these conditions, Balinese metal culture is getting left behind. To maintain Balinese metal culture, it is necessary to have a place to maintain and preserve this keris craft. For this reason, the role of interior design is very important in supporting the preservation of one of the traditional metal cultures in Bali. Furthermore, the Interior design of the Keris Museum applies the concept of perapen as a place to maintain and preserve the keris craft. Implementing several characteristics of a perapen which are the main tools in the manmade profession, such as symbols, materials, shapes, lines, and colors. It is hoped that the existence of a Keris Museum that implements the concept of perapen as one of the identities of a pande resident can accommodate the keris craft and also be able to fulfill facilities that support the community, especially the pande residents to maintain and preserve one of the traditional Balinese metal cultures, namely the keris.*

*Keywords: Museum, keris, design, interior, pande*

---

Artikel ini diterima pada : 16 Agustus 2021 dan Disetujui pada : 28 Agustus 2021

---

### PENDAHULUAN

Di Indonesia banyak ditemukan artefak logam yang berasal dari masa perundagian. Pembuatan keris erat kaitannya dengan ilmu metalurgi yaitu ilmu yang mengenai logam. (Wijayatno & Sudrajat, 2011). Warisan budaya dapat dilihat dari hasil budaya yang ada sampai saat ini, baik hasil budaya yang sederhana ataupun yang sudah modern. Hal tersebut adalah kemajuan pemikiran dari nenek moyang dalam membuat suatu karya, baik fisik ataupun non fisik. Logam telah digunakan oleh masyarakat sebelum abad masehi. Logam dapat digunakan berbagai macam senjata tajam, salah satunya yaitu keris (Musadad, 2008).

Keris merupakan salah satu peninggalan budaya bangsa yang sangat tinggi nilainya. Mulai dari ide, proses pembuatan sampai pada saat ketika sudah menjadi keris secara utuh bahkan sampai usia keris yang semakin tua pun tidak diragukan lagi mengenai tingginya nilai seni keris, bahkan dari pangkal sampai ujungnya, nilai seni dari sebilah keris dapat dirasakan. (Abdilah, 2003). Keris merupakan karya seni budaya logam yang masih bertahan hingga saat ini, dimana keris merupakan bentuk karya seni kriya, karena karya seni logam ini memiliki sarat akan filosofi yang tinggi dari aspek bentuk, hingga kegunaannya dalam aktivitas masyarakat. Hingga

saat ini, kerajinan keris masih dikenal sampai seluruh dunia sejak ditetapkannya oleh UNESCO sebagai warisan budaya pada tahun 2005 (Yuwono, 2011).

Keris merupakan senjata tikam yang memiliki condong leleh, ganja, pesi dan ukuran tertentu. Panjang keris secara umum ± 37cm. Ukuran terpendek ± 30cm dan terpanjang ± 42 cm (Darmojo, 2014). Keris sering dikaitkan sebagai simbol kewibawaan, simbol kebijaksanaan, hingga simbol kehidupan. Jaman dahulu keris juga digunakan sebagai penglaris dan suatu simbol kebesaran (Endrawati, 2015). Di Bali, keris dipandang sebagai *simbol* dari nilai ajaran kehidupan Agama Hindu. Masyarakat Bali memiliki hari tertentu untuk mengupacarai keris, yang bertujuan merawat kesucian dari keris pusaka. Tidak hanya dipandang sebagai benda yang sakral, keris juga dipandang sebagai benda yang memiliki nilai estetika yang tinggi. (Pradanayoga dkk., 2018).

Selain untuk kepentingan industri, budaya logam tradisional khususnya keris ini harus dijaga agar tetap bertahan dan berkembang pada saat ini hingga kedepannya. Untuk itu diperlukan wadah edukasi dan konservasi salah satunya berbentuk museum. Di Indonesia, museum merupakan wadah atau tempat untuk media dan sumber informasi berbagai budaya suku etnis (Himawan dkk., 2016). Perlu adanya wadah untuk masyarakat sebagai penunjang perkembangan dan kemajuan kerajinan keris ini, melalui studi, edukasi, maupun *workshop*. Tujuan dari proses perancangan ini adalah untuk menyediakan wadah edukasi berbentuk museum bagi budaya logam Bali berbentuk keris. Dengan adanya museum tersebut, kebudayaan logam di Bali masih dapat dilihat dan dipelajari oleh generasi mendatang.

## METODE

Secara garis besar terdapat lima tahapan dalam proses desain, diantaranya pendefinisian, penelitian, penggagasan, pengembangan, dan implementasi. Tahapan pendefinisian menjadi langkah awal desainer untuk memahami dasar dari kegiatan yang akan dilakukan nantinya, tahapan penelitian berisikan kegiatan mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan, tahapan penggagasan dimana desainer melakukan eksplorasi pembaruan ide-ide yang muncul dalam pikirannya, tahapan pengembangan menjadi tahap dimana desainer mulai mengembangkan konsep yang akan digunakan secara konkret, dan yang terakhir tahapan implementasi, setelah hasil dari tahap pengembangan disetujui oleh pihak klien maka proses selanjutnya yaitu pengimplementasian atau produksi. (Triawan, 2020).



Gambar 1. Tahapan Proses Desain (Sumber :(Munaf Triawan, 2020))

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identitas Kasus

Museum Keris berlokasi di Jl. Raya Teges Kanginan, Peliatan, Kecamatan Ubud, Gianyar, Bali. Museum Keris ini merupakan wadah atau tempat para pengerajin keris yang biasa disebut *pande* keris maupun masyarakat untuk melestarikan dan memamerkan karya, dalam upaya memperkenalkan salah satu Budaya logam yang ada di Bali khususnya kerajinan keris. Selain itu, Museum Keris ini juga menawarkan edukasi bagi para pengunjung untuk belajar tahapan pembuatan keris melalui *workshop* yang ada di Museum Keris. Nantinya pengunjung akan dijelaskan tahap-tahap pembuatan keris oleh pemandu dalam proses *workshop* tersebut. Museum Keris ini juga memiliki fasilitas yang mendukung para seniman untuk mempromosikan atau menjual produk-produk kesenian mereka kepada masyarakat dan wisatawan di area *store* yang sudah disediakan oleh pengelola. Serta beberapa fasilitas lainnya untuk menunjang kegiatan pengunjung saat berkunjung ke Museum Keris, seperti café, tempat beristirahat, dan lain-lain.

#### a) Denah Lokasi



Gambar 2. Denah Lokasi  
(Sumber : Krisna, 2021)

#### (1) Kondisi Lingkungan

##### - Arah mata angin

Menurut pengamatan yang dilakukan pada lokasi site, arah angin datang dari dua arah yaitu dari timur dan selatan yang bersumber dari hamparan sawah.

##### - Arah matahari

Sinar matahari berasal dari arah timur atau bagian depan lokasi kasus dan mengarah ke arah barat atau bagian sebelah belakang lokasi kasus.

#### (2) Potensi Lingkungan

##### - Utara

Di bagian utara lokasi terdapat jalan raya yang merupakan akses utama menuju daerah pariwisata Ubud dari arah kota Gianyar. Selain itu adanya cafe yang bernama *Uptodate Cafe & Eatery Ubud*. Keberadaan cafe tersebut bisa menjadi patokan untuk mencari lokasi Museum Keris ini.

##### - Timur

Di bagian timur terdapat hamparan sawah luas yang merupakan milik warga sekitar. Keberadaan sawah ini bisa dijadikan unsur *view* untuk pengunjung Museum Keris.

- Selatan  
Sama halnya di bagian timur, bagian selatan terdapat hamparan sawah luas yang merupakan milik warga sekitar. Keberadaan sawah ini bisa dijadikan unsur *view* untuk pengunjung Museum Keris ini.

- Barat  
Di bagian barat museum terdapat rumah-rumah warga sekitar.

(3) Potensi Site

Akses jalan di Banjar Teges, Ubud ini sangat bagus, karena merupakan jalan raya yang cukup ramai dan merupakan akses utama para wisatawan menuju daerah pariwisata Ubud dari arah kota Gianyar.

2. Konsep

a) Penjabaran Konsep

*Perapen* merupakan bangunan yang dipergunakan sebagai tempat melakukan aktivitas khususnya melakukan pekerjaan mengolah bahan logam yang menghasilkan barang bernilai seni salah satu contohnya yaitu keris. Secara etimologis *perapen* berasal dari kata 'api' dengan imbuhan per-an, sehingga diucap menjadi *perapen* (Jawa Kuno). *Perapen* juga dipandang sebagai tempat suci karena di dalamnya terdapat sebuah *pelinggih* yang digunakan untuk memuja Dewa Brahma. Dewa Brahma yang disimbolkan sebagai api (*agni*) memberikan sinar suci, perlindungan, limpahan rejeki, dan kesejahteraan bagi warga *pande* dalam menjalankan profesinya tersebut (Yudari, 2019). Masyarakat Hindu di Bali, khususnya warga *pande* menjadikan Tumpek Landep sebagai pemujaan terhadap Dewa Brahma. Penghormatan terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam wujud Dewa Brahma sebagai pencipta alam semesta termasuk unsur bumi yang berbahan logam, karena itu setiap Tumpek Landep, *perapen* harus diupacarai.



Gambar 3. Penjabaran Konsep  
(Sumber : Krisna, 2021)

Gambar diatas merupakan penjabaran konsep dari *Perapen*. Adapun yang bisa dijelaskan sebagai berikut:



- **Garis**  
Proses menerjemahkan kata kunci tersebut ke dalam bentuk kokoh dan tegas. Berasal dari bangunan *perapen* yang kokoh dan dominan terdapat garis lurus serta adanya sudut.
- **Warna**  
Pemakaian warna yang didapat langsung dari simbolis Dewa Brahma dan material yang digunakan pada *perapen*, yakni warna merah kecoklatan yang diambil dari bata, merah darah yang diambil dari simbol Dewa Brahma, putih, abu hitam dari bahan logam, serta didukung dengan warna coklat untuk menambah kesan alami.
- **Material**  
Material-material yang digunakan merupakan bahan alami yang dengan mudah didapatkan di daerah Bali dan juga yang digunakan pada bangunan *perapen*, antara lain bata merah, batu alam, logam, kayu, dan juga material pabrikan yang diantaranya ada gypsum, kaca, dan lain-lain.

Relevansi yang kuat dari konsep *perapen* pada Museum Keris, yaitu *perapen* sebagai tempat menciptakan karya seni Keris dan juga tempat memuja Dewa Brahma yang disimbolkan sebagai api (*agni*) memberikan sinar suci, perlindungan, limpahan rejeki, dan kesejahteraan bagi warga *pande* dalam menjalankan profesinya. Diharapkan Museum Keris ini bisa menjadi wadah bagi masyarakat, warga *pande*, dan pengerajin keris khususnya, untuk melestarikan kerajinan keris, mendapatkan rejeki, dan kesejahteraan.

b) *Mood Board*

*Mood Board* ini dipilih dengan cara menyelaraskan dengan kriteria desain yang akan dibuat, seperti *simbol*, penggunaan material, warna, bentuk, dan garis dari sebuah *perapen*.



Gambar 4. *Mood Board*  
(Sumber : Krisna, 2021)



Gambar 5. Mood Board  
(Sumber : Krisna, 2021)



Gambar 6. Mood Board  
(Sumber : Krisna, 2021)

### 3. Wujud Karya

#### a) Denah Penataan

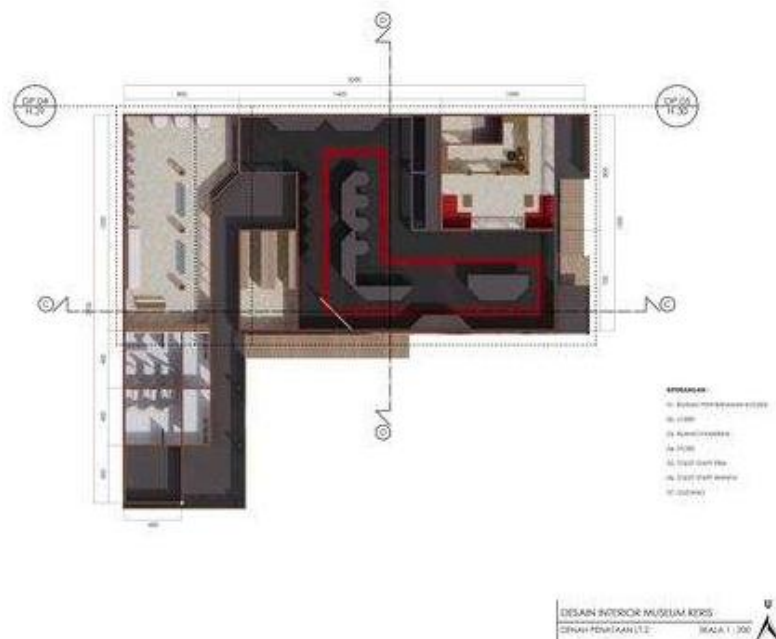
Pada denah penataan pada lantai 1 dibagi menjadi beberapa bagian ruangan, khususnya untuk bagian staff. Di beberapa bagian lainnya juga di diperuntukan sebagai area pengunjung, seperti cafe, area *workshop*, dan toilet pengunjung. Pada denah penataan lantai 2 juga dibagi menjadi beberapa bagian ruangan utama, diantaranya ruang



*lobby*, ruang museum, area *store*, dan lain-lain. Pengaplikasian pola ruang terlihat pada kedua denah penataan tersebut, yaitu pola kotak-kotak (*grid strategi*). Pengaplikasian hubungan ruang bersebelahan (*adjacent space*) yang akan memudahkan civitas untuk saling terhubung dengan yang lainnya, khususnya bagi pengelola museum. Pengaplikasian material dan warna lebih terlihat pada lantai yang menggunakan beberapa jenis material dan warna. Penggunaan material dan warna yang berbeda bertujuan agar setiap area memiliki kesan yang tidak monoton.



Gambar 7. Denah Penataan Lantai 1  
(Sumber : Krisna, 2021)

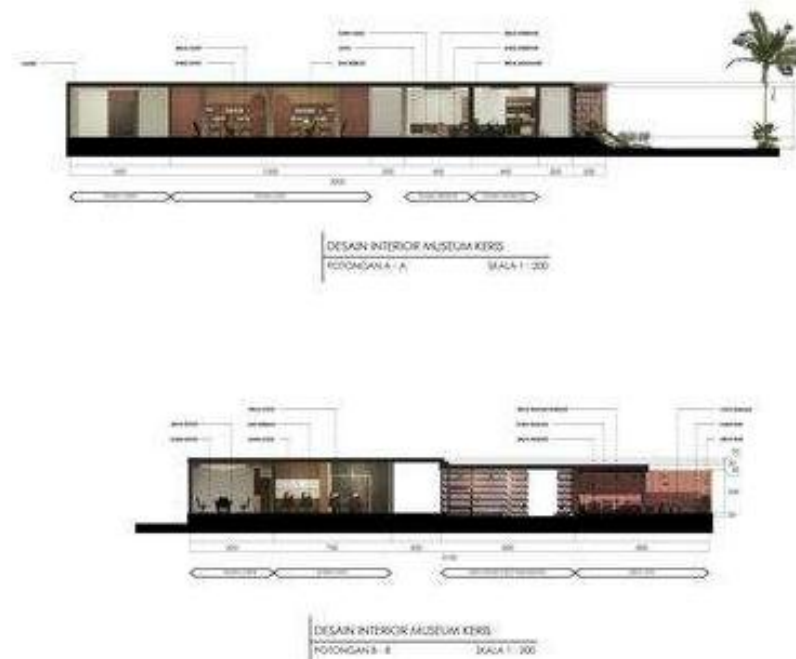


Gambar 8. Denah Penataan Lantai 2  
(Sumber : Krisna, 2021)

#### b) Potongan

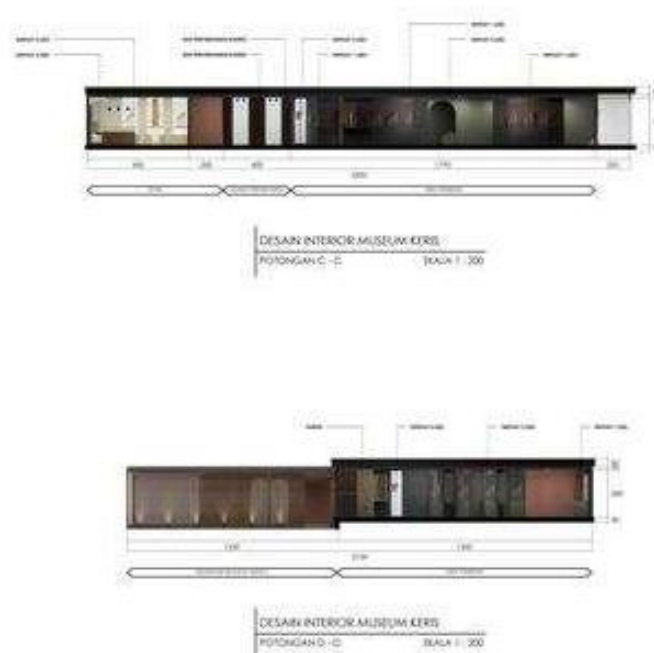
Pada gambar potongan A-A dan B-B ini sebagian besar menampilkan area pengelola museum, diantaranya ruang loker, ruang staff, ruang direktur, ruang *manager*,

ruang rapat, dan juga ada area *cafe*. Pengaplikasian konsep lebih dominan terlihat pada pengaplikasian material, warna, garis, dan bentuk. Penerapan material bata merah pada bagian dinding yang sesuai dengan bangunan *perapen*. Penerapan garis serta bentuk juga bisa terlihat pada gambar potongan, lebih dominan menggunakan garis lurus yang memberikan kesan tegas.



Gambar 9. Potongan A – A dan B – B  
(Sumber : Krisna, 2021)

Pada gambar potongan C-C dan D-D ini sebagian besar menampilkan area utama dari Museum, diantaranya ruang *lobby*, ruang museum, *store*, dan juga ruang penyimpanan benda koleksi. Pengaplikasian konsep lebih dominan terlihat pada pengaplikasian material, warna, garis, dan bentuk. Penerapan bata merah pada bagian dinding yang sesuai dengan bangunan *perapen*.



Gambar 10. Potongan C – C dan D – D  
(Sumber : Krisna, 2021)



## c) Perspektif

Ruang museum merupakan salah satu ruang utama dari Museum Keris ini. Pengaplikasian beberapa jenis material utama dan warna pada ruang museum ini diantaranya menggunakan material HPL, *acrylic*, dan resin yang menggunakan warna abu gelap dan merah hati sebagai aksen. Pemilihan warna gelap yang dominan agar pengunjung bisa terfokus pada benda koleksi yang disoroti lampu terang. Di beberapa bagian lainnya menggunakan bata yang mengandung warna merah, serta kayu sungkai mengandung warna coklat natural. Pengaplikasian garis lurus serta bentuk yang kokoh dan tegas terlihat pada bagian fasilitas-fasilitas yang tersedia di ruang museum tersebut.



Gambar 11. Perspektif Ruang Museum  
(Sumber : Krisna, 2021)

Museum Keris ini juga menyediakan area *store* yang mengaplikasikan beberapa jenis material utama dan warna sesuai dengan kriteria yang ditentukan pada konsep, diantaranya menggunakan material HPL, kayu sungkai, bata merah dan besi hollow. Pemilihan warna cerah yang dominan agar pengunjung bisa tertarik untuk mengunjungi area *store* ini. Pengunjung bisa membeli sesuatu pernak-pernik keris di area *store* ini.



Gambar 12. Perspektif Area Store  
(Sumber : Krisna, 2021)

Area *workshop* merupakan salah satu ruang utama dari Museum Keris ini. Desain area *workshop* ini menggunakan semi *outdoor* yang bertujuan agar proses *workshop* lebih leluasa. Pengaplikasian beberapa jenis material utama dan warna pada area *workshop* diantaranya menggunakan material looster berwarna merah bata, kayu kamper berwarna coklat natural, dan semen *unfinishing*. Pengaplikasian garis lurus serta bentuk yang kokoh dan tegas terlihat pada bagian fasilitas-fasilitas yang tersedia di ruang area *workshop* tersebut. Penempatan area *workshop* di sebelah selatan area museum sesuai dengan penempatan bangunan *perapen* pada pekarangan rumah warga *Pande*.



Gambar 13. Perspektif Area Workshop  
(Sumber : Krisna, 2021)

Pada fasad bangunan lebih fokus mengaplikasikan bentuk dan garis yang tegas. Serta penggunaan beberapa material dan warna yang telah ditentukan sebelumnya, seperti penggunaan bata merah, baja wf dengan finishing cat besi berwarna abu gelap, kaca, dan plesteran *unfinishing* dengan warna abu muda.



Gambar 14. Fasade  
(Sumber : Krisna, 2021)

## SIMPULAN

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan pada pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan konsep *perapen* dalam perancangan Interior Museum Keris ini berfokus kepada ciri khas dari seorang *Pande Besi* (pengerajin keris). *Perapen* yang merupakan fasilitas utama dari profesi seorang warga *pande* sebagai pengerajin keris, sehingga erat kaitannya dengan ciri khas warga *pande*. Pengaplikasian konsep *perapen* dapat dilihat dari pengaplikasian material dan warna pada bangunan, menggunakan material bata merah, mewakili warna merah yang merupakan ciri khas warga *pande*. Lalu pengaplikasian bahan metal/logam yang identik dengan pengolahan logam pada saat kegiatan memande (pembuatan keris) di *perapen*. Material logam ini juga mewakili warna yang telah ditentukan sebelumnya, seperti warna hitam, dan abu. Selain material dan warna, pengaplikasian bentuk dan garis juga bisa dilihat dari beberapa elemen yang ditampilkan, seperti pada denah penataan, bentuk ruang, bentuk plafon, lantai, dan dinding, serta furniture-furniture yang digunakan sehingga memberikan tampilan tegas dan kokoh.
2. Perancangan desain interior Museum Keris ini menjadi tempat sarana edukasi dengan membuat desain ruang yang dapat menambah pengetahuan pengunjung terhadap salah satu Budaya logam tradisional Bali yaitu keris. Desain ruangan Museum Keris dibagi menjadi beberapa bagian utama, antara lain: museum keris, area workshop, dan *store*. Di area museum pengunjung bisa mendapatkan ilmu ataupun informasi secara tertulis dengan membaca dan melihat alat - alat benda-benda koleksi secara langsung. Di area workshop

pengunjung juga bisa melihat proses pembuatan keris oleh para pengerajin keris (*pande keris*). Lalu tersedianya store keris bagi pengunjung yang ingin membeli pernak-pernik keris.

#### DAFTAR PUSTAKA.

- Abdilah, F. (2003). Museum Keris di Jogjakarta Penekanan pada Citra Bangunan sebagai Hasil Proses Transformasi Karakteristik Keris.
- Darmojo, K. W. (2014). Keris Kamardikan. *Ornamen*, 11(2).
- Endrawati, E. (2015). Posisi Keris Pada Masyarakat Jogja Modern. *Jurnal Komunikasi*, 7(2), 137–151.
- Himawan, W., Sabana, S., & Kusmara, A. R. (2016). Representasi Identitas Bali Pada Koleksi Tetap Museum Neka. *Journal of Urban Society's Arts*, 3(1), 36–43.
- Pradanayoga, I.M.R., Amoga Lelo, O., & I Made, B. P. (2018). Proses Pembuatan Keris Oleh Made Subrata Dalam Fotografi Story.
- Triawan, M. (2020). Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia.
- Musadad, A. A. (2008). Makna Keris dan Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Surakarta. *MIIPS*, 7(2).
- Wijayatno, W., & Sudrajat, U. (2011). Keris dalam Perspektif Keilmuan. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Yudari, A. K. S. (2019). *PERAPEN SIMBOL PENGUATAN IDENTITAS WARGA PANDE DI BALI*. Dharmasmrti: *Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 19(1), 1–8.
- Yuwono, B. T. (2011). Keris naga: Latar belakang penciptaan, fungsi, sejarah, teknologi, estetik, karakteristik, dan makna simbolis. Badan Pengembangan Sumber Daya, Kementerian Pariwisata dan ekonomi Kreatif.