

Penerapan Gaya Desain Modern Natural pada Perancangan Interior Museum Teh di Surabaya

Andrie Wardhana Lokito, Sriti Mayang Sari
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: andrienjcc@gmail.com ; sriti@petra.ac.id

Abstrak— Indonesia merupakan salah satu negara penghasil tanaman teh terbesar di dunia. Namun, Indonesia tidak memiliki suatu wadah untuk menginformasikan tentang tanaman teh khususnya di Surabaya. Kurangnya minat masyarakat Surabaya untuk pergi ke museum juga menjadi masalah tersendiri akibat dari museum-museum yang terdapat di Surabaya kurang menarik dan masyarakat Surabaya lebih memilih menghabiskan waktu untuk rekreasi di *mall*. Perancangan interior museum teh di Surabaya ini bertujuan untuk menyediakan suatu wadah untuk mengenalkan tanaman teh serta menjadi salah satu tempat rekreasi yang berbasis edukasi kepada masyarakat Surabaya. Desain interior museum teh ini memiliki gaya desain yang berbeda dari museum-museum yang terdapat di Surabaya, yaitu dengan menerapkan gaya desain modern natural, serta menjadi satu-satunya museum di Indonesia yang letaknya di dalam *mall*.

Kata Kunci : Museum Teh, Perancangan, Museum, Teh

Abstrac— Indonesia is one of the largest tea producer in the world. However, Indonesia doesn't have a place to give an information about the tea plants especially in Surabaya. The lack of interest of the people of Surabaya to go to the museum is also a problem due to the museums in Surabaya are less attractive and the people in Surabaya prefer to spend their leisure time at the mall. Interior design of a tea museum in Surabaya aims to provide a place for introducing tea plants as well as becoming one of the recreational place based in education to the people of Surabaya. Interior design of the tea museum has a different design style from the other museums in Surabaya, that is with the application of modern natural design style, also being the only museum in Indonesia, which is located in the mall.

Keyword— Tea Museum, Design, Museum, Tea

I. PENDAHULUAN

Tanaman teh merupakan salah satu jenis tanaman yang banyak dikonsumsi oleh seluruh masyarakat di Indonesia setelah air putih. Seluruh lapisan masyarakat mengkonsumsi tanaman teh ini sebagai minuman teh, baik kaya, miskin, dari dewasa hingga anak kecil minum teh. Indonesia merupakan salah satu negara penghasil tanaman teh terbesar nomor 7 di dunia. Negara-negara penghasil tanaman teh terbesar lainnya seperti China, Srilanka, dan Korea memiliki wadah berupa museum untuk menginformasikan

jenis-jenis tanaman teh yang negara tersebut hasilkan. Tetapi di Indonesia tidak terdapat suatu wadah yang digunakan untuk menginformasikan tentang tanaman teh khususnya di Surabaya.

Di Surabaya belum terdapat museum teh dimana penduduk Surabaya masih banyak yang belum mengenal tanaman teh. Masyarakat Surabaya hanya menikmati teh sebagai pelepas dahaga atau sebagai pendamping makanan tanpa mengetahui tanaman teh lebih detail. Selain tidak mengetahui tanaman teh, masyarakat Surabaya juga minim minat untuk ke museum, dimana masyarakat Surabaya lebih senang ke *mall*, dan menghabiskan waktu dengan pergi ke *cafe*. Surabaya merupakan kota terbesar nomer dua di Indonesia. Surabaya yang juga merupakan ibu kota dari provinsi Jawa Timur. Dikenal dengan sebutan "Kota Pahlawan". Banyak turis domestik maupun mancanegara yang datang ke Surabaya, sehingga dapat menambah pendapatan daerah.

Selain itu desain interior pada museum-museum yang telah ada masih dianggap kurang memadai. Oleh karena itu, adanya desain interior yang menarik dan lokasinya di mall berbeda dari museum lainnya akan memberi nilai tambah pada suatu museum, disamping dari kualitas edukasi yang diberikan.

Pembahasan dari penulisan ini adalah menguraikan bagaimana penerapan perancangan interior museum teh yang dapat menyediakan wadah untuk edukasi serta rekreasi untuk masyarakat khususnya di Surabaya dengan gaya desain modern natural.

II. METODE PERANCANGAN

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling cocok digunakan adalah metode analitis. Hal ini mengacu pada metodologi desain [3] sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar (*thinking before drawing*). Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan.[1]

III. KONSEP

Konsep perancangan interior Museum Teh ini adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan tanaman "Teh". Teh adalah minuman yang mengandung kafein, sebuah infusi yang dibuat dengan cara menyeduh daun, pucuk daun, atau tangkai daun yang dikeringkan dari tanaman *Camellia Sinensis* dengan air panas.

Teh terdiri dari daun dan ranting, yang dapat diterapkan ke desain dalam bentuk warna dan material. Daun memiliki warna hijau dan coklat, sedangkan ranting merupakan kayu. Tanaman teh juga terdiri dari pucuk dan pokok, dimana yang paling nikmat untuk dinikmati adalah pada bagian pucuk, sehingga dalam penerapan desain mempengaruhi pembagian area atau ruang pada museum. seperti misalnya area *cafe* lebih tinggi daripada area pameran, karena *cafe* tempat pengunjung menikmati teh sedangkan area pameran tempat dimana pengunjung melihat tanaman teh.

Teh tumbuh didaerah pegunungan yang memiliki suhu rendah serta mendapat cahaya matahari yang tidak terlalu panas, sehingga dapat diterapkan kepada pencahayaan didalam perancangan museum, sedangkan penanaman tanaman didaerah pegunungan menggunakan teknik terasering, apabila diterapkan dalam perancangan interior museum teh mempengaruhi pola lantai serta ketinggian dari lantai museum.

Nuansa yang terdapat diperkebunan teh merupakan nuansa alam dan terbuka, berbeda dengan perkebunan kelapa sawit yang tertutup, sehingga penerapan kedalam perancangan yaitu berupa perancangan yang *open space*, dalam arti tidak ada terdapat partisi atau dinding penutup yang menghalangi dalam pembagian area, serta menggunakan material-material alam berupa batu, kayu, dll.

Gaya desain yang diterapkan dalam Perancangan Museum Teh di Surabaya adalah Gaya desain natural. Gaya desain ini sesuai dengan tema Perancangan Interior Museum Teh di Surabaya yaitu *The Essential of Nature* (*Essential* artinya nilai dasar, *Nature* artinya alam) [4], sehingga gaya desain natural menampilkan suasana alam pada museum dengan karakter ruang yang tenang.

Menggunakan material-material alam seperti kayu, batu alam yang di-*finishing clear* sehingga keaslian tekstur dari material tersebut dapat terlihat dan tidak merusak bahan, serta menggunakan tanaman di beberapa area sebagai penunjang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

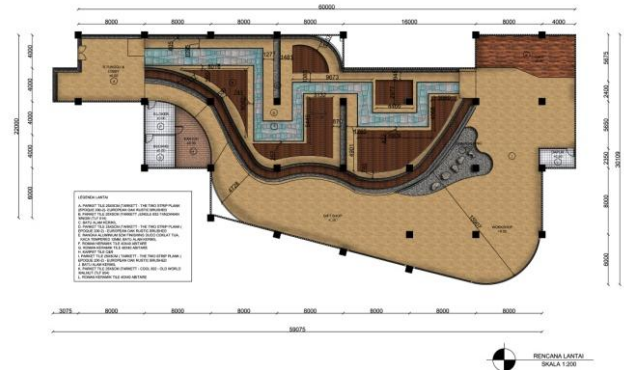
Objek Perancangan terdiri dari *lobby*, *waiting area*, *museum*, *cafe*, *workshop*, dan *merchandise shop*.

Bentukan layout terinspirasi dari kebun teh, dimana kebun teh berbentuk berpetak-petak dan berbaris, sehingga dalam penerapan kedalam layout, penataan perabot yang berbaris seperti tanaman teh.



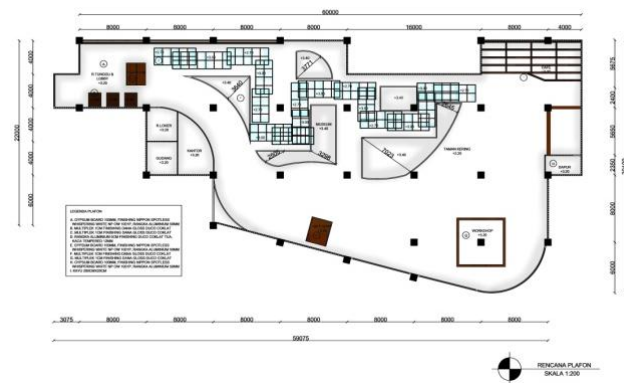
Gambar 1. Layout Objek Perancangan

Pola Lantai terbentuk dari bentuk kebun teh yang berpetak-petak dan untuk permainan ketinggian lantai dari tanaman teh yang terdiri dari akar, pokok dan pucuk. Material menggunakan *parquet* kayu, rangka aluminium, kaca, dan batu alam kerikil.



Gambar 2. Rencana Lantai Objek Perancangan

Pola lafon merupakan cerminan dari rencana lantai dengan permainan ketinggian plafon. Bentuk dari plafon juga berfungsi sebagai penunjuk arah kepada pengunjung.



Gambar 3. Rencana Plafon Objek Perancangan

a. Resepsionis



Gambar 4. Reception



Gambar. 5. Lobby & Introduction Area

Analisis Resepsionis & Lobby

Dinding menggunakan material Resin dengan tekstur bata berwarna putih dan tekstur batu alam andesit, kayu serta kaca. Menggunakan material resin dengan pertimbangan dinding partisi mall yang tidak boleh bersifat pemikul dan tidak boleh menggunakan material mudah terbakar. Menggunakan kaca agar terkesan terbuka sesuai dengan konsep dari tanaman teh yang tumbuh diperkebunan yang bersifat terbuka, menggunakan warna coklat memberikan kesan natural dengan *finishing clear*. Warna putih memberikan kesan luas, bersih dan rapi. Sering diartikan tidak berwarna. Memiliki makna murni, bersih, kesederhanaan, dan kejernihan. Namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan. Penggunaan warna putih dibidang yang luas dalam desain telah membuat warna ini sebagai simbol pergerakan modern untuk menyongkong atau melawan prinsip - prinsip modernitas [2].

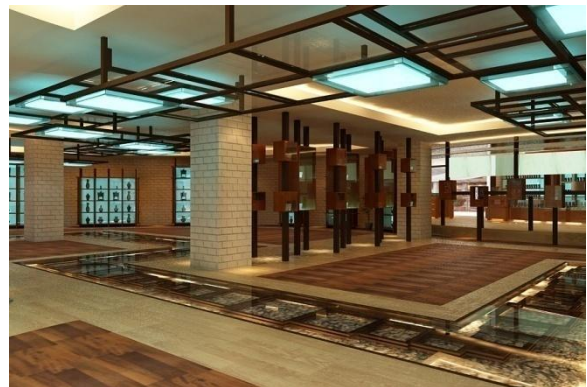
Plafon menggunakan multiplek, rangka aluminium dengan *finishing* cat putih dan permainan ketinggian plafon pada area receptionis untuk mempertegas pembagian area.

Lantai pada area *lobby* dan *reception* merupakan area pertama yang didatangi oleh pengunjung, sehingga lantai pada area ini merupakan yang paling rendah. Sesuai dengan konsep dari tanaman teh yang terdiri dari akar, pokok, dan pucuk. Seluruh lantai pada area lobby dan *reception* menggunakan material parket dengan warna sama agar tidak terkesan ramai.

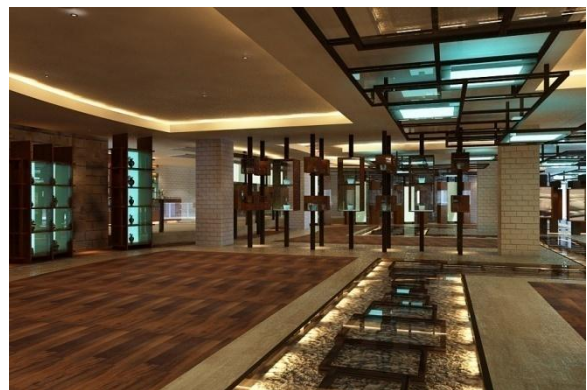
b. Museum



Gambar 6. Museum



Gambar 7. Museum



Gambar 8. Museum

Analisis Museum

Dinding museum terbuat dari kaca pada sisi kiri museum dan untuk pembagian area pada museum menggunakan sistem *display* seperti pada pokok-pokok teh di kebun yang sejajar dan tidak menghalangi pandangan, sehingga terkesan *open space walaupun* ada *display* yang membagi area.

Plafon menggunakan material rangka aluminium, akrilik, dan lampu. permainan rangka aluminium yang direpetisi serta terdapat lampu yang terkesan menunjuk arah pada area museum, sehingga pengunjung secara tidak langsung mengetahui arah yang akan dituju berikutnya. Terdapat permainan ketinggian plafon pada area dimana pengunjung

melihat display, sehingga terkesan pembagian area yang jelas antara area tempat pengunjung menikmati objek pajangan dan pengunjung yang jalan.

Lantai pada area museum lebih tinggi dari area lobby, karena area museum merupakan area yang hanya dinikmati dengan cara dipandang. sama seperti tanaman teh berupa pokok yang hanya dapat dinikmati dengan cara dipandang. Pada area museum terdapat 3 area berbeda. yang pertama menggunakan material kaca, batu alam, dan rangka aluminium yang berbentuk kotak-kotak seperti bentuk tanaman teh yang merupakan area tempat pengunjung jalan. Kedua menggunakan material parket dengan warna coklat tua sebagai area pengunjung berhenti untuk menikmati benda pajangan. Dan ketiga menggunakan material parket dengan warna coklat muda sebagai pembatas antara area pengunjung untuk jalan dan area untuk pengunjung menikmati benda pajangan.

c. Kafe



Gambar 10. Kafe dan *Mini Library*



Gambar 10. Kafe dan *Mini Library*



Gambar 11. *Bar*

Analisis Kafe

Dinding kafe menggunakan material resin dengan tekstur bata berwarna putih. Warna putih memberikan kesan luas, bersih dan rapi. Sering diartikan tidak berwarna. Memiliki makna murni, bersih, kesederhanaan, dan kejernihan. Namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan. Penggunaan warna putih yang meluas dalam desain telah membuat warna ini sebagai symbol pergerakan modern untuk menyongkong atau melawan prinsip - prinsip modernitas [2]. Terdapat dinding pemisah antara area *workshop* dan kafe yang terbuat dari material kaca dan batu alam serta terdapat tanaman yang membuat area cafe terkesan lebih tenang dan nyaman.

Plafon pada area kafe berbentuk seperti kebun teh. Memperjelas pembagian ruang serta sebagai pembentuk ruang. menggunakan material kayu dengan finishing clear sehingga terkesan natural dan tidak merusak bahan.

Ketinggian lantai kafe merupakan yang tertinggi karena kafe merupakan area yang dinikmati seperti pada pucuk tanaman teh. pucuk terletak di bagian teratas pada tanaman teh. Lantai area kafe lebih gelap dari area lainnya agar terkesan pembagian ruang yang jelas serta memberikan kesan yang terpisah agar terkesan lebih nyaman dan tenang. Menggunakan material parket.

d. *Workshop*



Gambar 12. *Workshop*

Analisis *Workshop*

Dinding pada area *workshop* menggunakan kaca agar terkesan luas serta menjadi daya tarik untuk menarik pengunjung untuk masuk ke museum. serta terdapat dinding batu alam sebagai *vocal point* dengan permainan repetisi kayu yang *difinishing clear* dan mebggunakan lampu *spot light* sebagai aksen.

Terdapat penurunan plafon pada area *workshop* untuk mempertegas pembagian area. menggunakan material kayu yang *difinishing clear* agar tidak meruak bahan serta berbentuk seperti area kebun teh.

Lantai pada area *workshop* memiliki ketinggian sama dengan area kafe. karena area *workshop* juga merupakan area yang dinikmati dengan cara dikonsumsi. sama halnya dengan tanaman teh, yang dapat dikonsumsi hanya pada bagian pucuk yang merupakan bagian tertinggi pada tanaman teh. menggunakan material parket coklat muda agar terkesan nyaman dan hangat.

e. *Merchandise Store*



Gambar 13. *Merchandise Store*

Analisis *Merchandise Store*

Dinding pada area *merchandise store* hanya terdapat dibagian belakang *display*, sehingga pada sisi lainnya tidak terdapat dinding dan bersifat *open space*. Dinding menggunakan material resin dengan tekstur bata berwarna putih. Warna putih memberikan kesan luas, bersih dan rapi. Sering diartikan tidak berwarna. Memiliki makna murni, bersih, kesederhanaan, dan kejernihan. Namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan. Penggunaan warna putih yang, meluas dalam desain telah membuat warna ini sebagai symbol pergerakan modern untuk menyongkong atau melawan prinsip - prinsip modernitas [2].

Terdapat penurunan plafon pada area *merchandise store*, agar mempertegas pembagian area, karena perancangan museum ini bersifat *open space*, sehingga pembagian area dilakukan salah satunya dengan penurunan plafon. Plafon menggunakan material kayu yang difinishing *clear*.

Lantai pada area *merchandise store* memiliki ketinggian yang sama seperti area kafe dan *workshop*, karena sama-sama dinikmati dengan cara dikonsumsi. Lantai menggunakan material parket.

f. Kantor



Gambar 14. Kantor

Analisis Kantor

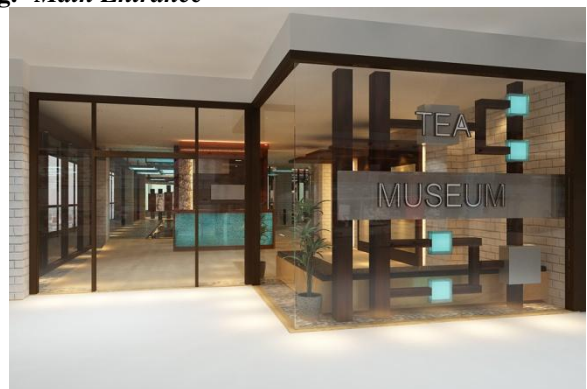
Dinding kantor menggunakan *wallpaper*. *Wallpaper* menawarkan berbagai jenis tekstur, pola, dan motif. *Wallpaper* memiliki tingkat konsistensi warna dan motif yang stabil hingga suasana ruang dapat menjadi berubah total. Suasana bisa menjadi dramatis, intim, hangat, formal, maupun

santai, sesuai kehendak penghuni. Seiring perkembangan teknologi, material wallpaper pun menjadi beragam. Tidak hanya dari kertas, tetapi juga ada yang terbuat dari vinyl, kain, plastik, bahkan jerami. (Serial Rumah: Dinding). Warna yang digunakan yaitu putih dengan aksesoris lampu. Warna putih memberikan kesan luas, bersih dan rapi. Sering diartikan tidak berwarna. Memiliki makna murni, bersih, kesederhanaan, dan kejernihan. Namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan. Penggunaan warna putih yang, meluas dalam desain telah membuat warna ini sebagai symbol pergerakan modern untuk menyongkong atau melawan prinsip - prinsip modernitas [2].

Plafon menggunakan material gypsum yang dicat putih. Warna putih memberikan kesan luas, bersih dan rapi. Sering diartikan tidak berwarna. Memiliki makna murni, bersih, kesederhanaan, dan kejernihan. Namun juga dapat terlihat sebagai kekosongan dan kebosanan. Penggunaan warna putih yang, meluas dalam desain telah membuat warna ini sebagai symbol pergerakan modern untuk menyongkong atau melawan prinsip - prinsip modernitas [2].

Lantai menggunakan karpet, karena karpet dapat meredam suara dari sisi akustik, sehingga menjaga area privasi, karena kantor merupakan area privasi. Warna yang digunakan yaitu warna coklat tua. Warna cokelat juga merupakan warna hangat dan memiliki dampak yang berasal dari warna asalnya seperti merah, kuning, dan oranye. Warna ini memiliki efek psikologis hangat dan menyenangkan tetapi juga berhubungan dengan tanah dan lumpur, namun perlu diwaspadai jika menggunakan warna cokelat terlalu banyak dan tidak dipadukan dengan warna lain yang memberi kesan semangat makan akan memberi efek depresi dan menjemukan. Lantai bertekstur *doff*, agar membuat kantor tidak berkesan terlalu formal.

g. *Main Entrance*



Gambar 14. Kantor

Analisis *Main Entrance*

Pintu masuk museum terbuat dari material kaca yang bertujuan untuk menarik pengunjung untuk masuk dengan menampilkan bagian *lobby* dan area tunggu. *Shopfront* dari museum harus sesuai dengan *fitout guide* yang berlaku di *Lenmarc mall*.

V. KESIMPULAN

Kurangnya minat masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Surabaya terhadap museum sangat mengkhawatirkan. Masyarakat Surabaya lebih suka menghabiskan waktu di mall daripada di museum. Dengan adanya Museum Teh yang letaknya di *mall* dapat memecahkan masalah kurangnya minat masyarakat Surabaya terhadap museum. Selain dari letaknya yang berada di mall, desain interior museum teh dengan gaya desain modern natural ini dapat memberikan suasana yang berbeda dari museum-museum yang ada di Surabaya sehingga menarik minat masyarakat Surabaya. Diharapkan selain menjadi sarana edukasi museum ini juga menjadi sarana rekreasi yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.W.L mengucapkan terima kasih kepada ibu Sriti Mayang Sari selaku dosen pembimbing yang telah memberi banyak masukan dalam penulisan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Santosa. (2005, Desember). Pendekatan Konseptual Dalam Proses Perancangan Interior. [Online]. 3(2). pp.6-7. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/int/article/view/16387/16379>
- [2] Hartman, Taylor. *The Color Code*. 1987
- [3] Jones, John Chris. 1971. *The State of the Art in Design Methods*. DMG-DRS Journal. Vol. 7, No. 2
- [4] Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka, 1993.