

DESAIN INTERIOR MUSEUM EVOLUSI MANUSIA PURBA PRASEJARAH INDONESIA DI BANDUNG

Asih Retno Dewanti¹⁾, Rizka Zakiah Safira²⁾

¹⁾ Pembimbing 1 Prodi Desain Interior, FSRD – Universitas Trisakti

²⁾ Mahasiswa Prodi Desain Interior – Universitas Trisakti

Corresponding Author : asihretno@trisakti.ac.id

ABSTRAK

Manusia purba atau lebih dikenal sebagai manusia prasejarah, yang secara fisik mengalami perubahan secara signifikan dan bertahap sesuai dengan periode tertentu yang dinamakan evolusi sehingga sangat menarik untuk dijadikan sebagai informasi dalam sebuah wadah seperti Museum Evolusi Manusia Purba yang bisa menyampaikan edukasi dan hiburan. Dasar permasalahan dari perencanaan dan perancangan desain interior Museum Manusia Purba ini karena museum yang ada sekarang ini belum menunjang kebutuhan pengguna secara ergonomik dan antropometri serta penyampaian informasi yang kurang menarik dengan standard masa kini. Oleh karena itu diperlukan perubahan dan kelengkapan terkait teknologi pada sistem display yang lebih interaktif dan terarah pada perancangan museum untuk memenuhi kebutuhan aspek pengguna termasuk difabel dan lansia, elemen interior yang mendukung dengan barang koleksi dan psikologis pengunjung sehingga dapat memaksimalkan fungsi ruang yang ada.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berdasarkan analisis dan keputusan konsep perancangan, Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah ini mengusung tema '*Park of Nature a Adventure*' dengan alur sirkulasi ruang sesuai dengan waktu evolusi manusia purba dengan penekanan pada nuansa alam. Citra ruangnya interaktif, informative, dinamis, natural dengan gaya kontemporer. Museum ini juga menerapkan konsep '*green design*' yang diplikasikan pada penerapan elemen interior, warna, bentuk, pencahayaan, penghawaan, furniture sehingga diharapkan pada Museum ini dapat memberikan kepuasan dan menambah wawasan mengenai evolusi manusia purba Indonesia kepada pengunjung.

Kata kunci: *Museum, Desain Interior, Manusia Prasejarah, Alam*

I. PENDAHULUAN

Rekam jejak sejarah di masa lampau dapat ditemui dalam bentuk benda maupun tak benda, seperti keberadaan dalam tempat-tempat Wisata, bentuk bangunan dan museum-museum yang bisa memberikan informasi pada generasi-generasi berikutnya atau dimasa mendatang. Sehingga diharapkan peristiwa di masa lampau dapat memberikan gambaran serta kita dan keturunan kita dapat tetap mengingat bahkan seolah bisa merasakan suasana dan kondisi di masa lampau. Seperti Museum Manusia Purba Prasejarah yang memberikan informasi, edukasi dan hiburan terkait dengan evolusi atau perjalanan manusia dari jaman Purba hingga kini termasuk kehidupan, mata pencaharian, kebudayaan serta perkembangannya dalam bertata kehidupan.

Museum Manusia Purba Prasejarah ini berada di Kota Bandung yang menempati bangunan tunggal bertingkat 3 (tiga) dan museum Manusia Purba Prasejarah ini terletak di lantai 2 (dua), pada lantai 1 (satu) dipergunakan untuk kator pengelola dan Area Pamer temporer.

1.1 Latar Belakang

Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah Indonesia adalah sebuah museum yang menyimpan benda-benda koleksi yang mengandung nilai sejarah yang tidak ternilai terkait peradaban nenek moyang orang Indonesia. Manusia prasejarah dipercayai sebagai asal usul nenek moyang orang Indonesia. Manusia purba atau yang lebih dikenal dengan sebutan manusia pra aksara, hidup sebelum manusia itu sendiri mengenal tulisan. Kehidupan manusia purba dalam bersosialisasi dan mempertahankan keberlangsungan kehidupannya sangat berbeda dari segi budaya, fisik dan lain-lainnya dengan manusia modern saat ini dan untuk mencapai tatanan kehidupan manusia di masa kini dibutuhkan waktu yang panjang atau dinamakan evolusi. Hal inilah yang mendasari penelitian kami dan diajukan sebagai judul proyek Tugas Akhir yaitu Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah Indonesia sebagai wadah informasinya.

Permasalahan yang ditemukan pada museum yang ada belum banyak publikasi sehingga belum banyak masyarakat luas belum mengenal museum tersebut, padahal informasi dan keberadaan museum evolusi manusia purba prasejarah penting untuk diketahui kalangan pelajar dari mulai tingkat pendidikan rendah hingga Perguruan Tinggi bahkan peneliti. Penataan display dan interior museum yang ada sekarang ini kurang menarik, menyeramkan dengan penataan interior yang apa adanya sehingga masyarakat Indonesia pada umumnya kurang tertarik untuk datang ke museum.

Pada penetian ini, peneliti menekankan pada penataan interior yang dibuat secara interaktif yang dikemas dengan penggunaan teknologi display yang interaktif, informatif, komunikatif dan menyenangkan. Interior memegang peranan penting sebuah museum yang terkait dengan penataan layout; sirkulasi; pencahayaan; penerapan elemen interior yang terkait penggunaan material, warna dan bahan untuk lantai, dinding dan plafond; sistem display termasuk sistem organisasi ruang serta fasilitas lainnya.

1.2 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan: a) Pola sirkulasi yang aman bagi pengguna museum (Pemilik, Pegawai dan Konsumen); b) Interior atau tata ruang dalam museum yang menarik dari segi (konsep, tema, gaya interior, pencahayaan, penerapan elemen interior dan teknologi) yang sesuai serta menjadi branding image museum evolusi manusia purba Indonesia; c) Menerapkan suasana yang interaktif, informative dan komunikatif; d) Sarana rekreasi dan edukasi; e) Museum yang menerapkan ergonomic dan antropometri yang sesuai bagi pengguna umumnya dan pengunjung khususnya termasuk penyandang disabilitas

II. STUDI PUSTAKA

Sumber yang kami kutip terkait definisi museum menurut ICOM (*International Council of Museum*; 2013) menyatakan bahwa Museum secara etimologis berasal dari bahasa Yunani 'Mouseion' yaitu nama 'Muses' salah satu Dewa Seni kepercayaan bangsa Yunani. Berdasarkan ICOM museum diklasifikasikan dalam 6 (enam) kategori: Museum Seni (*Art Museum*); Museum Sejarah dan Arkeologi (*Archeology and History*); Museum Nasional (*Ethnographical Museum*); Museum Ilmu Alam (*Natural History Museum*); Museum IPTEK (*Science and Technology Museum*) dan Museum Khusus (*Specialized Museum*).

Untuk penerapan konsep Interior Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah meliputi: Konsep Pendukung (Signage; Interactive Display; Texture; Audio Visual dan Video); Konsep warna-warna Alam (Tanah, Kayu dan Batu); Konsep Bentuk dari transformasi bentuk (Batu; Tulang Manusia Purba dan Organis); Penerapan *Green Design* (menggunakan *Sustainable* material; Teknologi yang ramah lingkungan. Untuk dapat memenuhi kenyamanan pengguna terutama pengunjung museum ada beberapa penekanan aspek perencanaan dan perancangan desain Interior seperti:

1. Hubungan organisasi ruang sesuai dengan kebutuhan, fungsi ruang, sirkulasi dan sistem *signage* yang informative sehingga pengunjung merasa aman dan nyaman berada di dalam museum.
2. Pertimbangan ergonomi dan antropometri yang terkait dengan bentuk, sistem display yang disesuaikan dengan pengunjung museum yang heterogen dari segi: Usia; Jenis kelamin, Status social, latar belakang Budaya dan bangsa
3. Sistem pencahayaan dan penghawaan yang mendukung teknologi, sistem display dan suasana yang dipergunakan pada museum.
4. Elemen Interior, penggunaan elemen interior terkait dengan konsep Green Design yang diterapkan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif seperti proses desain pada Prodi Desain Interior adalah sebagai berikut:



Proses desain perancangan Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

Input

Input adalah tahap awal proses desain perencanaan dan perancangan interior dengan 2 (dua) tahap pelaksanaan pengumpulan data sebagai bahan kajian:

1. Data Literasi, data-data ini diperoleh: Literature, Jurnal-jurnal, website, artikel-artikel dan sebagainya.

2. Data lapangan, yaitu data yang diperoleh dari: Survey lapangan, Pengukuran, Dokumentasi dan wawancara dengan pengguna, pemilik dan pegawai museum.

Dari ke-dua data tersebut kemudian dilakukan pengelompokkan data sesuai dengan permasalahan yang ada, selanjutnya dilakukan proses studi dan analisa serta mencari solusi dan pemecahan masalah dari perencanaan dan perancangan Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah ini.

Proses

Proses adalah tahap proses studi dan analisa dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

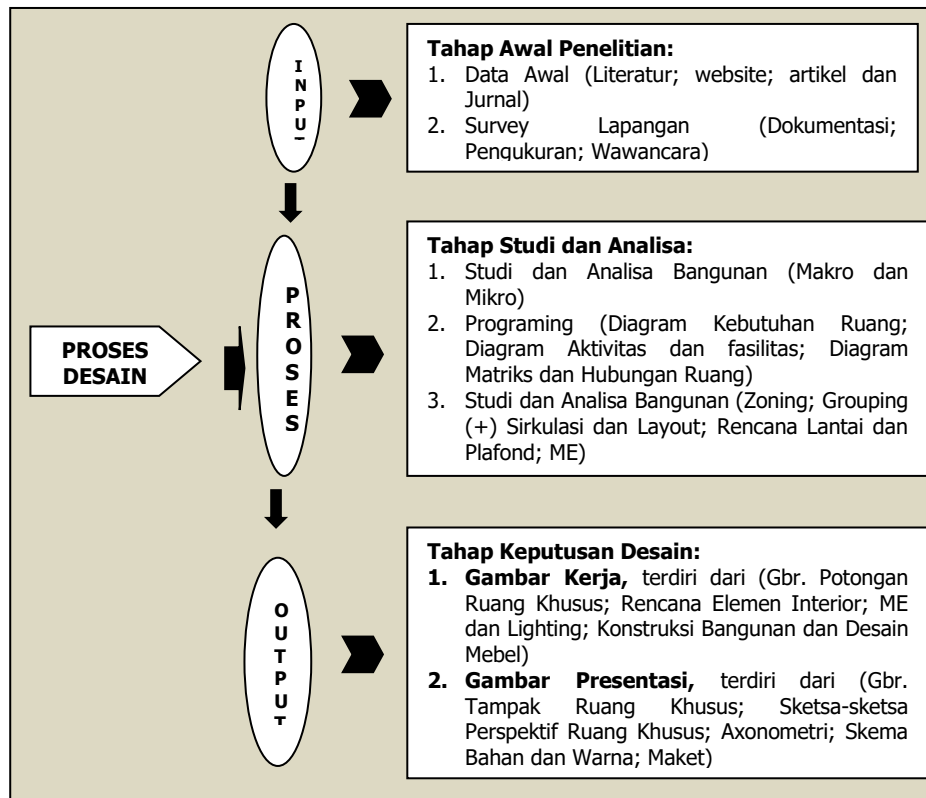
1. Programing atau pra-desain konsep yang meliputi studi dan analisa Makro (Lokasi, Lingkungan termasuk demografinya) dan Mikro (Siteplan, Arsitektur, Struktur, Fasade dan Fasilitas Bangunan); Diagram Aktivitas dan Fasilitas; Diagram Matriks dan Diagram Gelembung atau hubungan antar ruang berdasarkan: Organisasi ruang; studi dan analisa: Zoning, Grouping (+) sirkulasi pengguna dan Layout.
2. Layout terpilih dilanjutkan dengan studi dan analisa penerapan material Interior sesuai dengan konsep, image dan teknologi yang akan diaplikasikan dalam perencanaan dan perancangan desain Interior Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah Indonesia.

Output

Proses ini adalah tahap keputusan desain atau luaran perencanaan dan perancangan desain Interior Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah Indonesia dalam bentuk Portofolio yang terdiri dari:

1. **Gambar Kerja**, gambar-gambar ini terdiri: Denah layout Furniture; Rencana Penerapan Elemen Interior (lantai, Dinding dan Plafond); denah Mekanikal Elektrikal; Gambar Potongan Interior; Konstruksi bangunan dan Desain Mebel (*Custom*).
2. **Gambar Presentasi**, gambar-gambar ini terdiri dari: Gambar Tampak Interior; Sketsa-sketsa Perspektif ruang Khusus (Area Pamer Museum); Axonometri; Skema Bahan dan Warna serta Maket.

Secara terbagian dapat terlihat sebagai berikut:



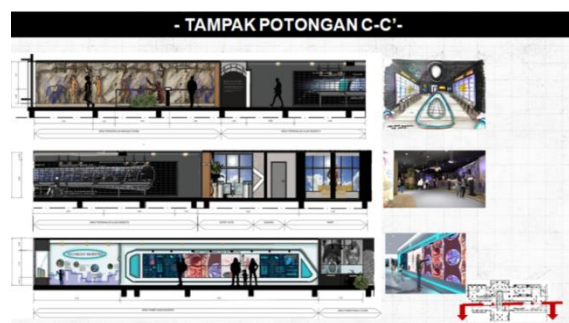
gambar 1. Proses Desain

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

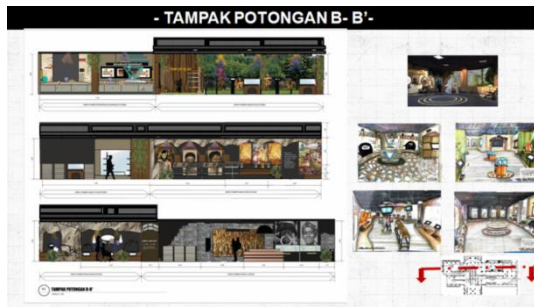
Dari hasil proses desain penelitian ini maka dihasilkan desain perencanaan dan perancangan sebagai berikut:



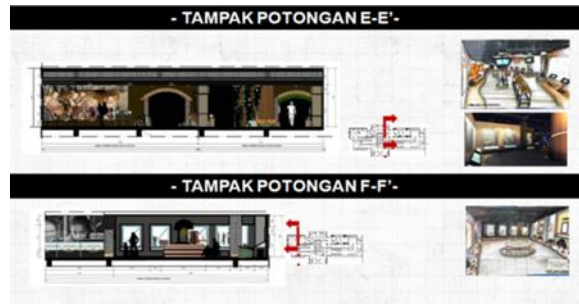
Gambar 1. Layout Museum Evolusi Mns Purba



Gambar 2. Tampak Potongan C - C

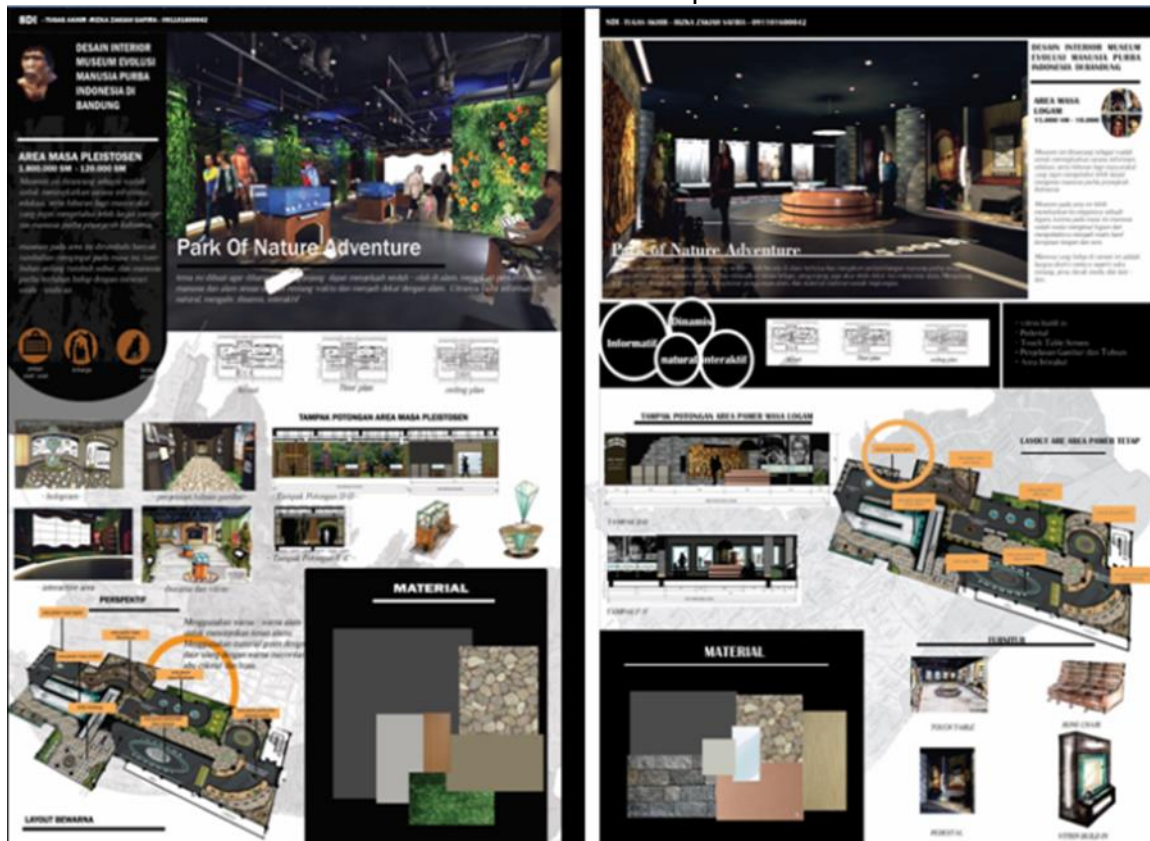


Gambar 3. Tampak Potongan B – B



Gambar 4. Tampak Potongan E-E dan F

Dalam Format 'Presentation Board' terlihat seperti di bawah ini:



Gambar 5. Presentation Board Desain Interior Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah

V KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini dengan Tema '*Park of Nature Adventure*' termasuk dengan Sirkulasi yang jelas dari mulai Ticketing – Area Pamer- Area sistem display terkini, *signage-signage* yang jelas dan informative, *wayfinding* jalur evakuasi yang terlihat, ergonomic dan anthropometri, pencahayaan yang terstruktur menjadikan Museum Evolusi Manusia Purba Prasejarah ini membuat pengunjung merasa aman, nyaman, teredukasi dengan jelas, seperti sketsa-sketsa berikut:



Gambar 6. Area Ticketing



Gambar 7. Area Perkenalan
Manusia Purba



Gambar 8. Area Anatomi
Manusia Purba



Gambar 9. Area Pleistosen
Vitrine Build-in



Gambar 10. Area Pamer
Masa Neolitikum



Gambar 11. Area Pamer
Masa Logam

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Taufik, 2012, *Indonesia dan Arus Sejarah*, Jakarta: Ichtiar
- Baru Apriyono, Heru, 2012, *The Big Bang Theory*, Yogyakarta: Narasi.
- Ching, Francis D.K., 1996, *Arsitektur: Bentuk, tatanan, dan Ruang*, Jakarta: Erlangga.
- Dahler, Franz, 2000, *Pijar Peradaban Manusia, denyut Harapan Evolusi*, Yogyakarta: Erlangga.
- Dahler, Franz, 2011, *Teori Asal dan Tujuan Manusia*, Yogyakarta: Kanisius.
- Dean, david, 1996, *Museum exhibition: Theory and Practice*, London: Roudledge.
- Eckhard, Robert, 1991, *Human Paleobiology*, United Kingdom Cambridge.
- Notoatmojo, Soekirdjo, 2003, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Panero, Julius; Martin Zelnik, 2003, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Jakarta: Erlangga.
- Robillard, David A., 1982, *Public Space Design in Museum*,_Maliwaukee: *Center for Architecture and Urban Planning Research*, University of Wisconsin.
- Sutaarga, Moh. Amir, 1998, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta.
- Sulistyo, edy Tri; et.all., 2012, *Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public Space*, Surakarta: UNS Press.
- Yulianto, Kresno, 2016, *Di Balik Pilar-pilar Museum*, Jakarta: Wedatama Widya sastra.