

1. PENDAHULUAN

1.1 Judul Karya Desain

- Perancangan

Adalah suatu proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreasi dan logis, guna mendapatkan hasil optimal melalui pengidentifikasian masalah, analisis dan mengupayakan beberapa alternatif pemecahan masalah.

Suatu cara atau proses merancang (kamus besar Bahasa Indonesia, 1993, Eko Murmanto, edisi Pertama, Jakarta, P. 123).

- Interior

Adalah bagian dalam suatu gedung atau bangunan (IBID, P.245).

Bagian dalam dari suatu bangunan , apapun dan bagaimanapun bentuknya bangunan itu. Misalnya : tempat tinggal, apartment, hotel, perkantoran, sampai pada bangunan ramah sakitpun (Desain Interior oleh Pamudji Suptandar)

Tatanan Perabot (hiasan dan sebagainya , didalam ruang atau gedung tersebut). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi II, 1989).

- Museum

Merupakan reduplikasian dari kata Yunani Souseino, yang berarti kuil atau sebuah bangunan tempat suci untuk memuja sembilan Dewi Seni dan Ilmu Pengetahuan, pada jaman Yunani. Kesembilan Dewi tersebut yaitu:

- a. Dewi Cleo, terkenal sebagai Muze dari sejarah dan lagu-lagu kepahlawanan. Ia memegang sebuah gulungan buku yang setengah terbuka di tangannya.
- b. Dewi Euterpe, adalah Muze dari lirik, ia membawa satu atau dua buah seruling.
- c. Dewi Melphomena, adalah Muze dari permainan tragedi, ia digambarkan berkerudung dan membawa pisau belati dan sebuah topeng tragedi, serta kothumen. Kothurnen adalah sejenis sepatu dengan hak yang tinggi, biasanya digunakan para pemain tonil supaya mirip dengan dewa-dewa.
- d. Dewi Thalia, dewi permainan komedi, salah satu tangannya memegang sebuah topeng dan tangan yang lainnya memegang sebuah tongkat penggembala.
- e. Dewi Terpsichore, adalah dewi penari
- f. Dewi Erato, adalah dewi untuk lagu-lagu asmara, dimana dia mengiringinya dengan menggunakan cithar.
- g. Dewi Kalliope, adalah Muze dari Epos atau cerita-cerita kepahlawanan, memegang anak batu tulis atau gulungan perkament, dan sebuah Bazuin (terompet besar).
- h. Dewi Polyhymnia, Muze dari kecakapan berbicara. Memegang sebuah gulungan buku dan meletakkan salah satu jari pada mulutnya.
- i. Dewi Urania, Muze dari ilmu perbintangan, memegang bola dunia di tangan kiri, tangan kanan kadang-kadang memegang alat tulis dan melihat ke langit.

(Buku Panduan Mengunjungi Museum Negeri Propinsi Jawa Timur "Mpu Tantular", 1997/1998, Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Jawa Timur, Surabaya)

Suatu Lembaga milik Pemerintah yang bertugas melestarikan dan merawat barang-barang peninggalan sejarah dan kebudayaan masa lalu, serta memamerkan dan menyampaikan segala unsur-unsur pendidikan dan kebudayaan yang terdapat didalam barang-barang koleksinya kepada masyarakat luas.

Sebuah lembaga tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan koleksi untuk tujuan studi, penelitian dan rekreasi - International Council of Museum (ICOM). (Buku Panduan Mengunjungi Museum Negeri Propinsi Jawa Timur "Mpu Tantular", 1997/1998, Bagian Proyek Pembinaan Permuseuman Jawa Timur, Surabaya)

- Mpu Tantular

Adalah sebuah nama seorang pujangga yang hidup dalam pertengahan abad XIV, salah satu hasil karyanya yang hingga saat ini masih banyak dikagumi adalah kitab Sutasoma, didalam kitab irrilah terdapat kata " Bbineka Tunggal Ika.." yang berarti walaupun berbeda tetapi tetap saja satu. Kata Bhineka Tunggal Ika kini digunakan sebagai dasar negara Indonesia.

- Sidoarjo

Sebuah nama Kota di Jawa Timur yang terletak di dekat Surabaya.

Jadi judul diatas berarti proses pemecahan masalah yang terjadi pada Museum Mpu Tantular dengan pendekatan Ilmu Interior, yaitu dengan pengolahan unsur-unsur yang terdapat di dalain raangan seperti lantai, dinding, plafon

1.2 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah Negara yang sedang berkembang, banyak kemajuan teknologi merambali ke segala bidang, seiring dengan kemajuan teknologi semakin kabur pula nilai-nilai tradisional sejarah masa lalu. Masyarakat semakin lama semakin tidak peduli akan nilai kebudayaan masa lalu.

Museum adalah sebuah bangunan penting yang didalamnya terdapat peninggalan-peninggalan sejarah kebudayaan masa lalu, museurn seharusnya mampu meningkatkan nilai-nilai nasionalisme dikalangan masyarakat, tetapi semakin berkembangnya teknologi di Indonesia, semakin mengecil pula antusias masyarakat untuk mengetahui dan mengenal arti dan fiingsi museum.

Museum dianggap sebagai bangunan yang didalamnya berisi barang-barang kuno, membosankan dan tidak menarik. Sebagai contoh Museum Mpu Tantular yang berada di Taman mayangkara no 6 Surabaya, jumlah pengunjung setiap tahunnya sangat kecil. Museum Mpu Tantular tersebut menempati bangunan kuno bergaya belanda yang dulunya digunakan sebagai tempat tinggal seorang pejabat belanda. Interiornya pada saat ini sudali terlihat kusam termakan waktu dan peletakan barang-barang koleksinya juga kurang mendapat perawatan, banyak barang-barang yang diletakan seadanya dan berdebu. Standarisasi-

standarisasi tentang pengaturan display, keamanan dan pemeliharaan barang-barang koleksipun masih belum diterapkan seluruhnya, apalagi jumlah koleksinya setiap tahun terus bertambah, sedangkan ruang yang tersedia tidak mampu lagi menampung jumlah barang.



Gambar 1.2.1 Museum Mpu Tantular Surabaya

Pada tahun 2002 lalu pemerintah berusaha mengatasi tersebut dengan bermaksud memindahkan museum Mpu Tantular tersebut ke tempat yang lebih besar dan kapasitas ruang yang lebih luas pula. Akhirnya pemerintah memilih tempat di Sidoarjo untuk didirikan bangunan baru yang nantinya digunakan sebagai Museum Mpu Tantular yang baru dengan gaya arsitektur yang lebih modera.

1.3 Perumusan Masalah

- Bagaimana penataan sistem display pada Museum Mpu Tantular Sidoarjo, sehingga benda koleksi sebagai obyek utama menjadi lebih menarik
- Bagaimanakah memaksimalkan kuantitas barang koleksi dan komunikasi terhadap pengunjung?

Bagaimanakah perancangan interior museum di Sidoarjo yang dapat meningkatkan minat berkunjung masyarakat ?

1.4 Batasan Masalah



Gambar 1.4.1 Museum Mpu Tantular Sidoarjo

Museum Mpu Tantular Sidoarjo memiliki luas tanah kurang lebih 3,5 hektar, sedangkan bangunannya terdiri atas 11 gedung, yang saat ini yang sudah terealisasi baru 5 (lima) gedung, yaitu gedung utama / ruang pameran tetap, gedung perkantoran untuk staff bagian administrasi, gedung karantina, gedung ruang laboratorium dan ruang kerja konservasi, gedung penyimpanan koleksi dan gedung tempat staff bagian koleksi.

Untuk mengunjungi Museum Mpu Tantular dapat dibedakan menjadi 3 bagian, yaitu:

1. **Kunjungan Biasa** : bisa dibedakan menjadi dua (2) yaitu : karya wisata / sekolah-sekolah serta pengunjung umum. Untuk pengunjung sekolah diharapkan berpakaian bebas dan rapi.
2. **Kunjungan Khusus** : bisa dibedakan menjadi dua (2) juga yaitu : Tamu Negara dan peneliti / mahasiswa. Diharuskan berpakaian rapi bersepatu, jika akan mengadakan penelitian di museum harus

membawa surat pengantar ke Sub Bagian Tata Usaha yang ditujukan kepada Kepala Museum Negeri Mpu Tantular.

Mengunjungi Museum dapat dilakukan secara perorangan maupun rombongan. Pengunjung dapat masuk kategori rombongan apabila berjumlah minimal 10 orang. Untuk pengunjung yang datang rombongan biaya masuknya dapat potongan hingga 50% (lima puluh persen). Sebelum masuk museum diwajibkan untuk mendaftarkan rombongan ke bagian informasi, selanjutnya akan mendapat surat pengantar untuk mendapatkan potongan biaya masuk.

Tabel 1.4.1 Jadwal Operasional Museum Mpu Tantular

No	Hari Kunjungan	Jam Masuk
01	Senin	Pameran Museum tutup
02	Selasa s/d Kamis	jam 08.00 -14.00
03	Jum'at	jam 08.00 -14.00
04	Sabtu	jam 08.00 - 12.30
05	Minggu	jam 08.00 -13.30

Sehubungan dengan telah diterbitkannya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 290/U/1997 tanggal 13 November 1997 tentang Bea Masuk Museum, perlu adanya penjelasan lebih lanjut, sebagai berikut:

- Besarnya Bea Masuk Museum :

=> Pengunjung Perorangan:

- a. Dewasa : Rp 750,00 / orang
- b. Anak-anak : Rp 250,00 / orang

=> Pengunjiing Rombongan:

c. Dewasa : Rp. 250,00 / orang

d. Anak-anak : Rp. 100,00 / orang

- Janji dan Kriteria Pengunjung :

a.Dewasa : Pengunjung yang berumur 17 thun keatas

b.Anak-anak : Pengunjung yang berumur 5-16 keatas

3. Pengunjung Rombongan:

a. Berjumlah minimal 10 orang.

b. Pelajar / siswa yang berkunjung ke museum baik secara perorangan maupun rombongan dikenakan bea masuk Museum rombongan anak-anak (Rp. 100,00 / orang).

c. Turis mancanegara yang berkunjung ke museum baik secara perorangan maupun rombongan dikenakan bea masuk perorangan dewasa (Rp. 750,00 /orang).

1.5 Tujuan Perancangan

Dengan dilakukan Perancangan interior Museum Mpu Tantular di Sidoarjo ini diharapkan mampu merubah citra museum dimata masyarakat, meningkatkan minat kunjung dan mendukung terbinanya nilai-nilai budaya nasional, karena hal itu dapat memperkuat kepribadian bangsa serta mempertebal jiwa kesatuan nasional

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan ini bermanfaat untuk memberikan nuansa atmosfer interior yang dapat menghibur serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang berada didalamnya. Dengan pengolahan elemen interior dan sistem display yang komunikatif maka dapat membantu pengunjung untuk lebih memahami isi dari museum, tanpa mengurangi nilai ergonomis dan standar antropometri

1.7 Ruang lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan Interior Museum Mpu Tantular ditujukan pada gedung utama /ruang pameran tetap. Pameran Tetap ialah pameran yang diselenggarakan dalam jangka waktu sekurang-kurangnya 5 tahun. Gedung pameran tetap ini memiliki dua lantai, masing-masing lantainya memiliki luas 600 m². Ruang pameran tetap ini nantinya digunakan untuk memamerkan barang koleksi museum yang digolongkan dalam delapan kategori koleksi (diambil dari 10 kategori) berupa:

- Koleksi Geologika : koleksi tentang batu-batuan .
- Koleksi Biologika : koleksi tentang Fosil- fosil.
- Koleksi Arkeologika : koleksi barang purbakala, seperti candi, arca.
- Koleksi Filologika : Koleksi tentang peninggalan kitab , tulisan di daun lontar.
- Koleksi Etnografika : Koleksi alat-alat yang masih digunakan masyarakat baik dalam bidang sosial, budaya maupun kesenian ,hingga sekarang, kentongan, reok ponorogo , baju adat istiadat

- Koleksi senjata : koleksi tentang senjata-senjata
- Koleksi Keramologika : koleksi tentang benda-benda keramik .
- Koleksi Numismatika : koleksi tentang mata uang

Perancangan Interior Museum Mpu Tantular di Sidoarjo nantinya akan menggunakan gaya post modern , yaitu perpaduan anatra unsur asing (nilai-nilai dan karakteristik post modern) dan budaya lokal (unsur -unsur filosofi dan karakteristik dari kerajaan majapabit, sebagai salah satu kerajaan terbesar di Indonesia)

1.8 Metode Perancangan

1.8.1 Data Yang Diperlukan

Untuk mendukung proses perancangan, maka dibutuhkan data-data baik data lapangan maupun data literatur. Data lapangan yang dibutuhkan antara lain : data koleksi museum, struktur organisasi museum, status lembaga, sistem oprasional, teknik perawatan barang koleksi, data statistik pengiunjung selama tiga tahun terakhir dan data dari proyek pembangunan Museum di Sidoarjo berupa gambar denah, tampak-potongan, data situasi /site plan. Data literatur yang diperlukan ialah : data tentang arti dan fungsi museum, data tentang standarisasi permuseuman „misalnya tentang sirkulasi, perawatan, keamanan, pencahayaan, dan sebagainya. Data literatur lainnya yaitu data -data literatur tentang gaya post modern.

1.8.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data lapangan dapat dilakukan dengan mengadakan survey lapangan museum Mpu Tantular, yaitu mensurvey pada bagian sub bidang

masing-masing misalnya bagian Administrasi (Bp. Sukarni) untuk mendapatkan data statistik dan struktur organisasi, bagian koleksi (Ib. Endang) untuk mendapatkan data koleksi, bagian biinbingan (Bp. Yohanes) untuk mendapatkan data mengenai sistem oprasional pengunjung museum. Data gambar perencanaan museum Mpu Tantular Sidoarjo dapat diperoleh dengan survey ke kontraktor yang bersangkutan, yaitu Dimensi Empat Arsigatra, sebuah konsultan teknik bangunan yang berada di Jl. Raya Jemur Sari No 124 Surabaya (Bp. Priyonggo). Data literatur tentang museum dan post modern dapat diperoleh dengan survey literatur di berbagai perpustakaan dan toko buku di surabaya, salah satunya pada perpustakaan U.K Petra Jl. Siwalankerto, Perpustakaan Propinsi Jl. Menur Pumpungan, Gramedia, Uranus.

1.8.3 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang dipakai adalah metode *sortir* yaitu dengan memilih data-data yang sudah ada dan diambil mana yang lebih penting untuk dipakai sebagai acuan dalam proses perancangan.

1.8.4 Metode Analisis Data

Metode ini menggunakan metode *komparatif* dan yaitu dengan membandingkan data liateratur sebagai tolak ukur dengan data lapangan yang sudah ada untuk meraecabkan masalah.