

PENERAPAN DESAIN INTERIOR MESEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA MELALUI PENDEKATAN TEMA *NATURAL HISTORY DIORAMA*

Firman Prayoga¹ dan Iyus Kusnaedi^{2*}

Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung
E-mail: iyuskdj@itenas.ac.id

Abstract

The interior design of a museum is an important role to provide aesthetic, function and benefits regarding the diversity of natural history and Indonesian life displayed in a space vehicle. It can provide visitors with knowledge, experience and recreation. The Indonesian Natural History Museum (Munasain), in Bogor, is one of the types of museums, the Natural History Museum, which has a collection of various types of zoology, geology, and botany in preserved and replica forms. The planning and design theme applied is Natural History Dioramas. The design concept of the museum will have room facilities and the need for an educative, interactive and complete exhibition area that meets museum planning standards.

Keywords: interior design, museum, natural history dioramas, contemporary, MUNASAIN.

Abstrak

Desain interior sebuah museum memiliki peran penting untuk memberikan keindahan, fungsi, dan manfaat mengenai keanekaragaman sejarah alam dan kehidupan Indonesia yang ditampilkan dalam sebuah wahana ruang. Hal tersebut dapat memberikan pengetahuan, pengalaman dan rekreasi pengunjung. Museum Sejarah Alam Indonesia (Munasain) di Bogor, termasuk salah satu jenis *natural history museum* (Museum Ilmu Alam) yang memiliki koleksi berbagai jenis zoologi, geologi, dan botani dalam bentuk awetan maupun replika. Tema perencanaan dan perancangan yang diterapkan merupakan Natural History Dioramas. Konsep desain museum akan memiliki fasilitas ruang dan kebutuhan are pamer yang edukatif, interaktif dan lengkap memenuhi standar perencanaan museum.

Kata kunci: desain interior, museum, dioama sejarah alam, kontemporer, MUNASAIN.

1. PENDAHULUAN

Perencanaan desain interior sebuah museum merupakan peran penting untuk memberikan keindahan, fungsi dan manfaat mengenai keanekaragaman sejarah alam dan kehidupan Indonesia. Menurut *International Council of Museum* (ICOM), museum merupakan institut lembaga permanen yang melayani kepentingan masyarakat yang terbuka, tidak mencari keuntungan, dan senantiasa bertugas untuk melestarikan, mempelajari, memamerkan, dan mentransmisikan warisan kemanusiaan dan lingkungan yang berwujud maupun tidak untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan hiburan. Hal tersebut dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, dan rekreasi pengunjung. Sejarah merupakan sebuah catatan perjalanan yang tak lepas dari unsur waktu. Manusia masa kini seolah melakukan perjalanan waktu pada saat mengenal catatan manusia di masa lampau. Demikian juga dengan sejarah alam Indonesia yang terangkum dalam catatan bukti sejarah, data, dan arsip para peneliti di masa lampau.

PENERAPAN DESAIN INTERIOR MESEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA MELALUI PENDEKATAN TEMA *NATURAL HISTORY DIORAMA*

Gaya kontemporer merupakan gaya desain yang tidak terikat dengan desain lainnya sehingga lebih fleksibel dan mempresentasikan dengan keadaan saat ini. Penerapan dari perencanaan gaya kontemporer yang dapat mengikuti zaman, mampu untuk membuat eksistensi museum terus maju dan berkembang. Hal ini didukung oleh Gunawan yang menjelaskan bahwa arsitektur kontemporer semakin lama akan berkembang sesuai dengan keadaan dunia yang tidak terpacu pada aturan-aturan klasik lagi (Gunawan, 2011). Museum Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN), di Bogor termasuk salah satu jenis *natural history museum* (Museum Ilmu Alam) yang memiliki koleksi berbagai jenis zoologi, geologi, dan botani dalam bentuk awetan maupun replika. Tujuan dikembangkannya MUNASAIN berguna untuk pendidikan ilmu pengetahuan, sumber daya alam, dan perubahan lingkungan hidup. Selain itu, dapat menjadi media komunikasi yang lebih interaktif mengenai pentingnya nilai sejarah alam dan kehidupan manusia. Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengangkat judul penelitian ini mengenai "Penerapan Desain Interior Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia di Bogor Melalui Pendekatan Tema *Natural History Dioramas*."

2. METODOLOGI

Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian ini menggunakan observasi lapangan, wawancara, dokumentasi studi pustaka, dan studi banding mengenai objek penelitian sejenis. Objek perencanaan dan perancangan dalam penelitian ini adalah Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) di Kota Bogor dengan penerapan tema *time traveler* dan gaya kontemporer. Sumber informasi dan data dalam penelitian ini dilakukan dan didapatkan melalui MUNASAIN yang terletak di Jl. Ir. H Juanda 22-24, Pusat Penelitian Biologi LIPI, Kota Bogor, Jawa Barat.

1. Studi literatur.

Penulis mempelajari dan mencari referensi dari buku terkait dengan bahasan teliti. Dalam penggunaan metode ini diharapkan dapat menunjang teori serta analisis dan mendapatkan informasi yang diolah dari data yang didapatkan.

2. Studi pustaka

Studi pustaka diterapkan dengan membaca artikel dan referensi referensi yang berhubungan dengan objek penelitian, dengan tujuan untuk menunjang dalam pembuatan laporan.

3. Studi kasus

Studi kasus dilakukan melalui berbagai cara, diantaranya adalah wawancara, observasi, dan survey lapangan. Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi pada Museum Sejarah Alam.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tinjauan Proyek.

Perencanaan dan perancangan yang diterapkan di Munasain membutuhkan tinjauan proyek guna mempermudah penulis mengetahui fungsi dan tujuan desain. Adapun tinjauan proyek Munasain adalah sebagai berikut:

Judul Proyek Tugas Akhir : Penerapan Desain Interior Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia Bogor Melalui Pendekatan Tema *Time Traveler*

Lokasi Eksisting : Kota Bogor

Status Kepemilikan: LIPI (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia)

Lingkup Proyek : Perencanaan Interior

Tipe Museum : Natural History Museum (Museum Ilmu alam)

Fungsi Bangunan : Fasilitas edukasi, Informasi, Rekreasi, dan Konservasi.

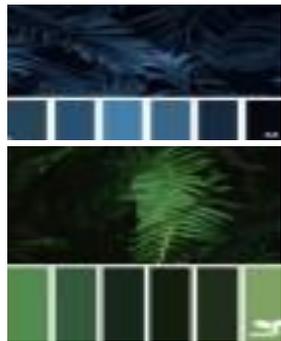
Koleksi : Geologi, Zoologi, dan Botani.

Target : Anak-anak, pelajar, mahasiswa, peneliti, dan masyarakat umum.

Manusia masa kini seolah melakukan perjalanan waktu, dimulai saat mengenal catatan masa lampau hingga saat ini. Para peneliti melakukan penelitian demi menemukan jati diri alam Indonesia dari waktu ke waktu. Dalam penelitian Aribowo (2017), menjelaskan bahwa *design time travel* ditandai dengan tahun penemuan serta diselengi dengan ruang-ruangan yang memiliki tema seperti Ruang Introduksi, Ruang Tempo Dulu, Ruang Masa Kini dan Ruang Temporer yang menjadi ujung di lorong waktu. Perjalanan *time traveler* menurut penemuan sangatlah penting biodiversitas-nya tergantung waktu penemuan. Penerapan tema *time traveler* pada penelitian ini akan menampilkan struktur, koleksi museum, dan dapat ditunjukkan melalui alur yang secara jelas. Penerapan ini dapat memberikan pengunjung berbagai informasi dan pengalaman menarik sehingga pengunjung merasakan perjalanan waktu. Sedangkan gaya kontemporer digunakan untuk mempresentasikan museum dengan keadaan saat ini. material yang digunakan seperti kayu, batu, dan tumbuhan sehingga menunjukkan kesan hangat. Hal ini dapat memberikan nilai estetika ruang dengan pencahayaan, penghawaan, bentuk, hingga warna yang baik.

3.1 Konsep Warna dan Bentuk.

Tabel 1. Konsep Warna dan Bentuk.

<p>Warna</p>	<p>Penerapan konsep warna yang akan diterapkan yaitu warna warna yang dominan memberi kesan dingin, hangat dan terang. Warna bernuansa dingin diambil dari warna-warna material yang ada di alam seperti coklat dari tanah dan pohon, biru dari langit, hijau dari daun, abu dari batu, dan lain-lain. Pemilihan warna-warna tersebut memberi alasan untuk mendukung konsep temayang dipilih dan mengarah pada konsep natural.</p>	
<p>Bentuk</p>	<p>Penerapan bentuk ini yaitu organis dengan aksan geometris. Alasan pemilihan bentuk organis ini disesuaikan dengan bentuk dari arsitektur bangunan yang akan digunakan. Penggunaan bentuk organis juga dapat mendukung dalam penerapan konsep gaya kontemporer. Berikut adalah contoh penerapan organis dalam desain interior MUNASAIN.</p>	

3.2 Konsep Pencahayaan.

Penerapan pencahayaan yang diterapkan pada MUNASAIN akan difokuskan pada area pameran dan display benda koleksi. Penerapan pencahayaan ini dibagi menjadi dua yaitu, pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami diaplikasikan pada area yang memiliki bukaan jendela besar seperti bagian *lobby* dan *café*. Sedangkan pencahayaan buatan semua akan diterapkan merata di seluruh ruangan, akan tetapi pada area pameran memiliki pencahayaan khusus dengan penggunaan cahaya yang difokuskan kepada display dan benda koleksi.

PENERAPAN DESAIN INTERIOR MESEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA MELALUI PENDEKATAN TEMA *NATURAL HISTORY DIORAMA*

Tabel 2. Konsep Pencahayaan.

Area	Gambar	Kriteria
Lobby		<p>Menggunakan pencahayaan alami dengan memanfaatkan bukaan jendela yang besar pada bagian depan bangunan dan menggunakan pencahayaan buatan merata dengan menggunakan <i>downlight</i> dan <i>pendant lamp</i> sebagai <i>general lighting</i>.</p>
Waiting Area		<p>Menggunakan pencahayaan yang sama dengan area <i>lobby</i> yaitu pencahayaan alami dengan memanfaatkan bukaan jendela yang besar pada bagian depan bangunan dan menggunakan pencahayaan buatan merata menggunakan <i>downlight</i> dan <i>pendant lamp</i> sebagai <i>general lighting</i>.</p>

<p>Area Pamer</p>		<p>Menggunakan pencahayaan yang akan difokuskan pada display dan benda pameran dengan menggunakan spotlight, TLamp dan <i>downlight</i> dengan LUX yang disesuaikan dengan karakteristik benda koleksi yang dipamerkan.</p>
<p>Perpustakaan</p>		<p>Menggunakan pencahayaan merata dengan <i>downlight</i> sebagai <i>general lighting</i> dan <i>spotlight</i> yang difokuskan ke koleksi buku dan area baca.</p>
<p>Ruang Audio Visual</p>		<p>Menggunakan pencahayaan merata dengan <i>downlight</i> sebagai <i>general lighting</i> dan <i>indirect lighting</i> yang dominan akan diterapkan pada ruang audio visual.</p>

3.3 Konsep Penghawaan.

Penerapan Konsep penghawaan yang akan diterapkan pada museum MUNASAIN Bogor ini akan menggunakan penghawaan buatan yang merata dengan menggunakan AC seperti AC split, AC

**PENERAPAN DESAIN INTERIOR MESEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA MELALUI
PENDEKATAN TEMA *NATURAL HISTORY DIORAMA***

central, dan AC standing floor. Penghawaan buatan sangat dibutuhkan karena letak museum yang berada di Bogor dekat dengan pusat kota. Selain itu, dengan penghawaan buatan tentunya dapat mempertahankan suhu ruangan pada area pameran agar benda koleksi tetap dapat bertahan lama dan awet sesuai karakteristik yang disyaratkan.



Gambar 1. Tipe AC split.

3.4 Konsep Keamanan.

Konsep keamanan pada museum ini merupakan keamanan dari kebakaran dan keamanan benda koleksi yang dipamerkan. Penggunaan penerapan sistem keamanan tersebut disesuaikan dengan standarisasi untuk keamanan sebuah museum.

Tabel 3. Tabel Kriteria Keamanan.

Area	Gambar	Kriteria
Lobby dan lobby office		<p>Sistem keamanan yang akan digunakan pada area lobby yaitu: <i>smoke detector, fire extinguisher, sprinkler, hydrant box, metal detector, fire alarm, CCTV.</i></p>

<p>Waiting area, gift shop, perpustakaan, café atau restaurant, dan office room</p>		<p>Sistem keamanan yang akan digunakan pada waiting area, <i>gift shop</i>, perpustakaan, <i>café</i>, dan kantor, yaitu: <i>smoke detector</i>, <i>fire extinguisher</i>, <i>sprinkler</i>, <i>fire alarm</i>, <i>CCTV</i>.</p>
<p>Area pameran</p>		<p>Sistem keamanan yang digunakan pada area pameran yaitu keamanan yang menjaga benda koleksi dari kerusakan dan pencurian dengan sistem keamanan seperti: <i>smoke detector</i>, <i>fire extinguisher</i>, <i>sprinkler</i>, <i>fire alarm</i>, <i>CCTV</i>, <i>dual tone sounder</i>, sensor pendeteksi aktivitas, sensor inframerah, sensor kaca pecah, detektor getar, kontak magnetik.</p>

3.5 Konsep Display.

Konsep display digunakan sesuai dengan pertimbangan antropometri yang dapat menjadikan Munasin yang lebih interaktif, edukatif, dan informatif.

Tabel 4. Konsep Display.

<p>Display 2D</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Panel. - Poster. 	
-------------------	---	--

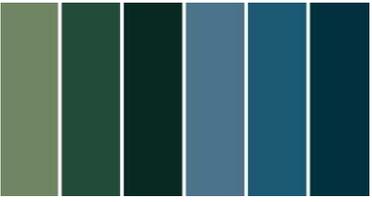
**PENERAPAN DESAIN INTERIOR MESEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA MELALUI
PENDEKATAN TEMA *NATURAL HISTORY* DIORAMA**

<p>Display 3d</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vitrine • Pedestal • Table case • Diorama • Freestanding case 	
<p>Display Interaktif Manual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puzzle • Display Interaktif Digital • Multimedia Panel • Capacitive Touchscreen • Interaktif floor • Display Hologram, • Virtual Realit • Display AR (Augment Reality) 	

3.6 Penerapan Konsep Display.

Tabel 5. Tabel Kriteria Keamanan.

	Jenis	Kriteria	Gambar
<p>Lantai 1 (Area Sejarah geologi dan terbentuknya gugus pulau dan kepulauan Indonesia)</p>	<p>Suasana</p>	<p>Suasana hangat, natural dan asri disesuaikan dengan kondisi flora atau fauna yang dipamerkan</p>	

	Material	Lantai: Epoxy, Dinding: wall paint & wallpaper, wall treatment. Ceiling: gypsum board & lumber ceiling.	
	Warna	Warna dingin dengan tambahan aksen hangat serta warna yang mengikuti dari material alam.	
Lantai 2 (Area geografi dan biogeografi Indonesia)	Jenis	Kriteria	Gambar
	Suasana	Suasana hangat, natural dan asri disesuaikan dengan kondisi flora atau fauna yang dipamerkan	
	Material	Lantai: Epoxy, Dinding: wall paint & wallpaper, wall treatment. Ceiling: gypsum board & lumber ceiling.	
	Warna	Warna dingin dengan tambahan aksen hangat serta warna yang mengikuti dari material alam.	

**PENERAPAN DESAIN INTERIOR MESEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA MELALUI
PENDEKATAN TEMA NATURAL HISTORY DIORAMA**

Lantai 3 (Area evolusi kehidupan manusia di Indonesia dan Area Evolusi dan diversitas kehidupan flora, fauna, dan mikroba)	Jenis	Kriteria	Gambar
	Suasana	Suasana hangat, natural dan asri disesuaikan dengan kondisi flora atau fauna yang dipamerkan	
	Material	Lantai: Epoxy, Dinding: wall paint & wallpaper, wall treatment. Ceiling: gypsum board & lumber ceiling.	
Warna	Warna dingin dengan tambahan aksen hangat serta warna yang mengikuti dari material alam.		

4. KESIMPULAN

Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) merupakan museum yang dikelola oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Alam Indonesia (LIPI) dengan memiliki berbagai koleksi sejarah alam dan kehidupan alam di Indonesia seperti zoologi, geologi dan botani. Perencanaan dan perancangan museum dilakukan untuk membuat pengunjung lebih merasakan atmosfer museum dengan nyaman. Penerapan tema Natural History Diorama menjadi model tiga dimensi dengan kelebihan menggambarkan pemandangan yang sesungguhnya. Sedangkan gaya kontemporer mempresentasikan museum dengan keadaan masa kini. Selain itu penerapan teknologi digunakan untuk memberikan informasi yang meningkatkan fungsi, dan manfaat Munasain.

DAFTAR RUJUKAN

- Panero, Julius dan Martin Zelnik (1979). *Human Dimension and Interior Space*, Th Architectural Press Ltd, London.
- Ernst & Peter Neufert (1970). *Architect's Data*. Jerman: Lockwood.
- Akbar, Ali (2010). *Museum di Indonesia*, Jakarta.
- McLean, K. (1993). *Planing Museum exhibitions*. Association of Scinece Technology Centers. Washington.
- Agency, H. (2018, Mei 31). International Council of Museum. Retrieved from icom.museum.
- Suratmin. (2000). *Museum Sebagai Wahana Pendidikan Sejarah Masyarakat Sejarawan Indonesia*. Yogyakarta.
- Sutaarga, Moh. Amir (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud.

ICOM. (2004). Running a Museum. France: A Partical Handbook International Council of Museum, UNESCO.

Sumber lain:

<http://munasain.lipi.go.id/index.php?lang=en> (diakses tanggal 12 Maret 2021)

<http://lipi.go.id/siaranpress/munasain-luncurkan-ruang-pamer-manusia-danlingkungan/21709> (diakses 15 Maret 2021)

<https://www.sejarahbogor.com/2021/03/museum-nasional-sejarah-alam-indonesian.html> (diakses 15 Maret 2021)

<https://id.pinterest.com/> (diakses 2 April)

Rujukan Buku:

M. Urip Suroso, (1993 / 1994) Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran di Museum

Rujukan Jurnal:

Magetsari, Noerhadi. Museum Era Pascamodern, 2011.

Fitriany, Detty (2015) Perancangan Sistem Pencahayaan Koleksi Museum

Rujukan Sumber online:

Macleod, D. (2010, June 25). Post-Modernism and Urban Planning. Retrieved from www3.sympatico.ca.

arsip Tugas Akhir https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/791/jbptunikompp_gdlalvikaperm-39513-4-babiit-.pdf

arsip Tugas Akhir <http://e-journal.uajy.ac.id/3288/4/2TA12274.pdf>

Hendrassukma, Dila. Interior Design Department, BINUS University, Perancangan Tata Cahaya pada Interior Rumah Tinggal, 2011, medianeliti.com

<https://tru-vue.com/solution/museum-glass/>