

## **DESAIN INTERIOR MUSEUM RADYAPUSTAKA**

**Agung Purnomo**

Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta

**Basnendar Herryprilosadoso**

Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta

**Ranang Agung Sugihartono**

Jurusan Seni Media Rekam Fakultas Seni Rupa Dan Desain ISI Surakarta

### **ABSTRACT**

*Interior Design Development Based Ergonomics to Radyapustaka Museum (Comfort and Security) as the Cultural Center, Information and Tourism Destination Surakarta done through the stages of research. The goal is to analyze and realize the convenient Interior of Radyapustaka Museum or visitors and managers, it also meets the security requirements for the collection of objects that are in it. The result will be the basis and provide direction for the development of interior design mentioned above.*

*The first phase aims to identify interior Radyapustaka Museum. Experimental design will be implemented on campus involving a team of ISI Surakarta with faculty and students of Interior Design and other related parties. To explore the data in the form of artifacts, literature, and the informant conducted through observation, study of literature, interviews, and documentation. Experimental design is done by design approach and strengthened by evocative approach, educational, psychological and socio-cultural. Triangulation of data is selected as a tool to maintain the validity of the data, while the model is interactive analysis. Analysis conducted for the formulation of interior design Radyapustaka Museum. The second stage conducting the trial design through design embodies (experimental product) and its application (implementation design), evaluation, refinement and design concept formulation of recommendations.*

*Results of the study indicate the stages there are some drawbacks of the current interior design museum collections including the arrangement of objects is generally not considered the aspect of convenience for visitors for example related to the circulation and visibility levels. Space organizations associated with building less for use as a museum. Vitrin that some of them do not have the function as it should. Most of the collection for groups not utilizing posters, illustrations, image or description (caption) well as visual communication medium to describe a collection of museum objects.*

*Keywords: Museum, Radyapustaka, interior, comfort, safety*

## Pengantar

Museum merupakan salah satu media untuk mengeksplorasi proses pencapaian suatu bangsa, baik pencapaian di bidang seni, budaya, ilmu pengetahuan, bahkan teknologi. Karenanya museum semestinya dapat pula menjadi sarana untuk mencerdaskan bangsa. Kota Surakarta memiliki sebuah museum yaitu Museum Radyapustaka. Didirikan pada tanggal 28 Oktober 1890 oleh Kanjeng Adipati Sosrodiningrat IV pada masa pemerintahan PB IX, di dalam Kepatihan. Pada tanggal 1 Januari 1913, museum dipindahkan ke Gedung Museum Radyapustaka di jalan Slamet Riyadi Surakarta yang dulunya merupakan rumah kediaman seorang warga Belanda bernama Johankes Bussellar. Radyapustaka berada dibawah naungan Dinas Purbakala maupun Dinas Pariwisata Pemerintah Daerah Surakarta, tetapi berstatus yayasan yang dikelola oleh Yayasan Paheman Radya Pustaka yang dibentuk pada tahun 1951. Tugas pelaksana sehari-hari dibentuk presidium yang pertama kalinya pada tahun 1966 yang diketuai oleh Go Tik Swan (K.R.T. Hardjonagoro)<sup>1</sup>.

Keberadaan benda-benda koleksi museum Radyapustaka mulai terancam keamanannya dan sudah terbukti ketika pada bulan Nopember tahun 2007 terjadi pencurian dengan menghilangnya sejumlah koleksi museum antara lain lima arca batu buatan abad ke-4 dan abad ke-9.<sup>2</sup> Untuk membantu permasalahan tersebut peranan desain interior pada sebuah museum sangat dibutuhkan. Rancangan interior sebuah museum akan mempertimbangkan aspek-aspek fungsi, kenyamanan, dan keamanan sehingga keberadaannya terjaga dan bermanfaat dalam pengembangan budaya, sebagai sumber informasi dan menjadi salah satu tujuan wisata edukasi yang menarik.

Pengertian museum sesuai dengan yang dijelaskan dalam *The International Council of Museum (ICOM)* yaitu "museum merupakan sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum yang memperoleh, merawat,

menghubungkan dan memamerkan, untuk tujuan studi, pendidikan dan kesenangan, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya. Selain itu museum adalah lembaga dan tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, melestarikan, mengkaji, dan mengkomunikasikan koleksi pada masyarakat<sup>3</sup>. Pada masa kini museum dapat berperan sebagai pusat budaya, pusat informasi, sentra pengembangan sosial ekonomi dan sebagai tempat tujuan wisata. Museum, sejarahnya tidak lepas dari kolonial-imperialisme : kepentingannya terletak pada yang mengoleksi, yang mengunjungi, dan bukan yang dikoleksi. Berbagai benda dari daerah kolonial dikumpulkan dan diangkut ke negeri-negeri kolonial, untuk kemudian ditata, diberi nilai, dan dipertontonkan. Tentu saja nilai fungsional dari benda-benda itu telah dicabut dari konteksnya yang asli.<sup>4</sup>

Dari sejarah perjalanan museum yang demikian panjang, International Council of Museums (ICOM, bagian dari UNESCO)

..... *non profit* yang mengoleksi, meneliti, menginformasikan, memajang/memamerkan koleksi, merawat, melestarikan, artefak budaya dan lingkungannya kepada masyarakat luas untuk tujuan-tujuan pendidikan dan hiburan.<sup>5</sup>

Museum, dengan demikian, adalah situs tempat kita belajar. Tapi di Indonesia umumnya, museum belum memainkan peran itu secara maksimal. Itulah salah satu penyebab mengapa museum bukan tujuan utama kunjungan masyarakat, para pelancong. Citra "museum" pada masyarakat umum seolah berhenti pada wujud bangunan tua berdebu, dengan ruangan gelap dan seram, etalase-etalase buram yang memajang barang koleksi (yang "mati").

Museum dapat menjadi sumber untuk mengkaji berbagai hal, sesuai dengan koleksi yang disajikan. Kedudukannya dapat disejajarkan dengan perpustakaan atau *resource centre*. Mestinya museum punya kelebihan, karena koleksi museum menjadi sumber primer yang memberikan peluang untuk menginterpretasikannya secara luas. Tampilannya pun, baik gedung maupun tata

pamernya, dapat didesain sedemikian rupa sehingga memberikan kenyamanan dan suasana yang berbeda, sehingga tercipta suasana ilmiah yang menyenangkan.<sup>6</sup> Museum Radya Pustaka dengan beragam koleksinya yang bernilai sejarah, memiliki potensi untuk menarik minat wisatawan. Sejarah merupakan salah satu ciri khas yang menarik bagi wisatawan selain keindahan alam, iklim atau cuaca, kebudayaan, *ethnicity*, dan *accessibility*.<sup>7</sup>

Peran museum oleh Daniel Buren, yaitu peran: 1. *Aesthetic*, museum adalah *frame* dan *support* yang efektif untuk kerja mengkomposisi teks atau objek,

2. *Economic*, museum memiliki atau memberikan nilai jual pada pameran, yang terseleksi atau pun yang bersifat istimewa, 3. *Mystical*, ketika museum telah memberikan nilai "Seni" terhadap suatu objek dalam tataran tertentu, ia sesungguhnya telah berperan sebagai tubuh yang mistik dari kesenian itu (*mystical body of Art*). Peran ini kemudian menyebabkan terjadinya keistimewaan teknis yaitu seperti pada umumnya disandang oleh museum: pemeliharaan (*preservation*), mengoleksi (*collection*), penampungan (*refuge*). Gagasan Dawn Cassey, direktur *The National Museum of Australia*, bahwa museum bermaksud dan menyadari pendekatan multidisiplin dengan mengombinasikan berbagai subjek seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, karya seni, sekaligus pengetahuan sejarah dan sosial.<sup>8</sup> Museum di Indonesia secara umum belum menjadi tempat yang prestisius untuk dikunjungi, dimana salah satu adalah faktor tata pameran yang muram dan tidak berubah dari tahun ke tahun, bahkan dari dekade ke dekade.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar museum menarik perhatian pengunjung antara lain:

1. Penampilan (*apperance*) pintu masuk ruang kedatangan utama tanda-tanda penunjuk arah bagi pengunjung termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.

2. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (*lay out*) yang logis.
3. Display, presentasi dan informasi yang memadahi dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio, tape, guide dll.
4. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi penunjang di lokasi.
5. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum.<sup>9</sup>

Tata pameran, tidak lain sebagai ujung tombak bagi pesona museum, tetapi justru menjadi titik lemah bagi sebagian besar museum di Indonesia. Tidak hanya dari segi penampilannya yang tampak muram sementara pengunjung lebih suka menyebutkan dengan suasana seram, tetapi seringkali koleksi yang dipamerkan tampak tidak mempunyai alur cerita (*storyline*), sehingga koleksi museum yang luar biasa itu hanya tampil sebagai *display* di kios barang antik.

Mengingat koleksi museum adalah sumber kekayaan intelektual yang tidak tergantikan dan tak terbaharui, faktor pengamanannya layak dijadikan prioritas utama. Pengamanan koleksi museum dapat bersifat preventif dan kuratif. Pengaman yang bersifat preventif dilakukan untuk mencegah terjadinya kerusakan, kehilangan, atau kemusnahan koleksi. Sementara yang bersifat kuratif adalah tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki koleksi yang rusak karena alam maupun tindakan manusia yang biasa dikenal dengan istilah konservasi.

Masih banyak museum yang masih mengandalkan keamanan koleksinya pada kunci atau grendel pintu dan jendela ketimbang kamera *CCTV* yang sebetulnya juga dapat digunakan untuk memantau perilaku pengunjung yang membahayakan koleksi museum.<sup>10</sup> Terdapat kecenderungan yang signifikan keberadaan museum kian terhimpit oleh keberadaan mal-mal yang setiap harinya ramai dikunjungi masyarakat. Museum kian

menjadi tempat suram dan muram tak bermakna. Menyimak keadaan tersebut diperlukan suatu gerakan nasional agar banyak pihak terlibat, termasuk swasta, agar memiliki kepedulian terhadap pengembangan permuseuman ini.<sup>11</sup>

Ergonomi merupakan ilmu yang mempelajari kondisi manusia baik fisik maupun segala hal yang berkaitan dengan ke 5 indera manusia. Kondisi fisik manusia meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu obyek, konsumsi kalori, kelelahan dan pengorganisasian sistem kerja. Sedangkan yang berkaitan dengan panca indera manusia antara lain pengelihatan, pendengaran, rasa panas/dingin, penciuman dan keindahan/kenyamanan.<sup>12</sup>

Berkaitan dengan desain interior, untuk selanjutnya akan dijelaskan beberapa tinjauan pustakanya. Kata "disain" dalam kamus *Webster* berarti : gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud, dan kejelasan.<sup>13</sup> Menurut Suptandar disain adalah:

Suatu sistem yang berlaku untuk segala macam jenis perancangan di mana titik beratnya adalah sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai suatu kesatuan di mana satu masalah dengan lainnya saling terkait.<sup>14</sup>

Interior merupakan ruang *ruil* di mana kita dapat merasakan kehadirannya secara fisik terdapat unsur-unsur pembentuknya seperti lantai, dinding, juga langit-langit dan ketika memasukinya dapat dirasakan secara fisik maupun psikologis adanya volume di sana. Menurut Friedman elemen ruang tersebut terdiri dari : bahan unsur pembentuk ruang, furniture, asesoris ruang, penghawaan, dan tata letak.<sup>15</sup> Ruang selalu melingkupi keberadaan kita. Melalui volume ruanglah kita bergerak, melihat bentuk-bentuk dan benda-benda, mendengar suara-suara, merasakan angin bertiup, mencium bau semerbak bunga-bunga kebun yang mekar. Pada ruang, bentuk visual, kualitas cahaya, dimensi dan skala, bergantung

seluruhnya pada batas-batas yang telah ditentukan oleh unsur bentuk.<sup>16</sup>

Lantai dan langit-langit merupakan elemen pembentuk ruang secara horizontal, sedangkan dinding dan pilar sebagai pembentuk ruang secara vertikal. Masing-masing unsur pembentuk ruang tersebut mengambil peran yang spesifik sesuai dengan karakteristiknya, sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap atmosfir ruang yang diwujudkan. Tetapi ketika memasuki ruangan mata manusia akan lebih dahulu memperhatikan unsur-unsur yang bersifat vertikal.

Bidang-bidang horizontal menentukan kawasan ruang di mana sisi-sisi vertikalnya telah ada. Bentuk-bentuk vertikal pada umumnya lebih aktif di dalam bidang pandangan kita jika dibandingkan dengan bidang-bidang horizontal dan oleh karenanya merupakan instrumen untuk membatasi volume ruang dan memberikan kesan *enclasure* yang kuat kepada benda di dalamnya. Unsur-unsur suatu bentuk dapat menjadi penyangga bidang lantai dan atap suatu bangunan. Merupakan alat bantu dalam menyaring aliran udara, cahaya, suara dan sebagainya melalui ruang-ruang dalam suatu bangunan.<sup>17</sup>

*Lantai* sebagai pembentuk ruang berfungsi sebagai penahan beban elemen pengisi ruang dan aktivitas yang bertumpu di atasnya. Ada beberapa persyaratan agar lantai bisa berfungsi sesuai dengan kebutuhan antara lain mudah dalam perawatan dan kuat menahan beban. Ruang dapat dipertegas karakternya melalui permainan level lantai. Bidang lantai dipertinggi dapat membentuk ruang yang mempunyai fungsi lain dari aktivitas yang ada di sekitarnya. Panggung (*stage*) misalnya merupakan hasil dari penaikan ketinggian dengan tujuan dapat dilihat lebih jelas dari arah penonton. Begitu pula dengan menurunkan level lantai akan dapat mempertegas suatu daerah ruang.

*Dinding* merupakan unsur vertikal dalam membentuk ruang, dan apabila disusun akan dapat tercipta berbagai macam bentuk

ruang. Ruang tidak harus dibatasi oleh empat atau lebih bidang vertikal yang saling bertemu masing-masing sisinya membentuk sudut tertentu. Fungsi dinding secara struktur untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap dan sebagainya (*load bearing wall*). Fungsi lain yang bersifat non struktur, dinding dipergunakan sebagai pemisah dan pembentuk ruang (*Partition Walls*). Pengolahan yang baik terhadap dinding akan sangat berpengaruh terhadap kualitas ruang yang ingin dicapai. Hal tersebut akan terkait dengan pertimbangan-pertimbangan pemilihan bahan, warna, aspek dekoratif yang disesuaikan dengan tema dan fungsi ruang. langit-langit (*Ceiling*) sebagai salah satu unsur pembentuk ruang, berperan untuk pembatas ruang bagian atas. *Ceiling* adalah sebuah bidang yang terletak di atas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai penutup atap sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.<sup>18</sup>

Sistem tata kondisi ruang meliputi penghawaan, pencahayaan, maupun tata suara. Penghawaan adalah pengaturan terhadap sirkulasi udara dalam ruangan agar kondisi kesegarannya sesuai dengan kebutuhan penghuninya tetap terjaga. Cahaya sangat dibutuhkan untuk aktivitas dalam ruangan. Pencahayaan alam yang sering digunakan adalah sinar matahari yang diperoleh secara langsung melalui atap, jendela, genteng kaca dan lain-lain, sedangkan pencahayaan tidak langsung melalui *sky light*, permainan bidang kaca. Cahaya buatan diperlukan jika cahaya alam sudah tidak dapat digunakan untuk suatu penerangan dengan fungsi dan kondisi tertentu. Tata suara untuk ruang hunian juga penting untuk memberikan sentuhan suasana tertentu melalui pemasangan *sound system* yang benar.

<sup>1</sup> "Mengenang Radya Pustaka Yang Hidup" dalam Joglosemar, Selasa, 2 Desember 2008, h.4

<sup>2</sup> "Persoalan Demi Persoalan Mendera Museum Radya Pustaka" dalam Joglosemar, Rabu, 3 Desember 2008, h. 4.

<sup>3</sup> Sutarga, Moh. Amir, Drs, *Pedoman Penyelenggaraan dan pengelolaan museum*,

Dirjen. Kebud, Dep. P & K, Jakarta, 1983, Hal 18-19

<sup>4</sup> Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, "Komitmen Museum Swasta", (Majalah Gong No.99/IX/2008), 11.

<sup>5</sup> Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, 2008, 11.

<sup>6</sup> DS Nugrahani. "Museum : Potensi dan Popularitasnya", (Majalah Gong No.99/IX/2008), 24.

<sup>7</sup> James J. Spillane, S.J., *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*, (Yogyakarta Penerbit Kanisius, 2002), 64

<sup>8</sup> Mikke Susanto. (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*, Galang Press, Yogyakarta. 82

<sup>9</sup> Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung.14

<sup>10</sup> DS Nugrahani.2008 : 25

<sup>11</sup> Setiawan Sabana, "Masalah Permuseuman di Indonesia", (Majalah Gong No.99/IX/2008), 34

<sup>12</sup> Suptandar, J. Pamudji., *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain Interior*, (Jakarta: Djembatan, 1999), 51

<sup>13</sup> Agus Sachari, 1986. *Paradigma Desain Indonesia*, Pengantar Kritik, Penerbit CV. Rajawali, Jakarta, 27.

<sup>14</sup> Suptandar, 1999 : 12

<sup>15</sup> Fridman, Arnold, *Interior Design*, (New York: Elsevier Publishing Co., Inc 1976), 203-262

<sup>16</sup> Ching, Francis D.K., *Arsitektur : Bentuk, Ruang & susunannya*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1991), 108.

<sup>17</sup> Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior*, (Jakarta: Erlangga, 19961), 36

<sup>18</sup> Suptandar, 1999 : 161

## Pembahasan

Museum Radyapustaka memiliki pembagian ruang koleksi berdasarkan jenisnya meliputi:

1. Ruang Wayang dan Topeng (*Puppet room*)
2. Ruang Keramik (*Ceramic room*)

3. Ruang Tosan Aji (*Tosan Aji room*)
4. Ruang Perpustakaan (*Library room*)
5. Ruang Perunggu (*Bronze room*)
6. Ruang Memorial (*Memorial room*)
7. Ruang Kyai Rojomolo (*Kyai Rojomolo room*)
8. Ruang Etnographi (*Etnographic room*)
9. Ruang Miniatur (*Miniature room*)

Dari hasil pengamatan di lapangan diperoleh banyak data mengenai kondisi masing-masing ruangan yang ada di museum Radyapustaka meliputi besaran ruang, jenis vitrin untuk benda koleksi museum dan penataannya (*layout*), elemen pembentuk ruang, tata kondisi ruang dan sistem keamanan. Secara umum benda koleksi yang ada cukup banyak baik dari ruang depan yaitu ruang Wayang dan Topeng hingga ruang paling belakang yaitu ruang Miniatur.

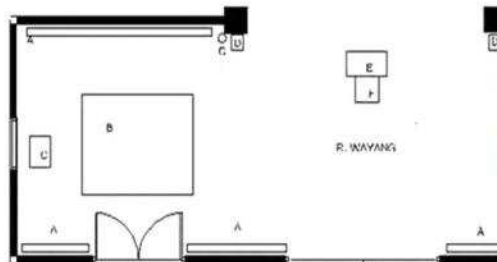
### 1. Ruang Wayang dan Topeng

Keterangan:

- Luas 6 X 19 = 114 M<sup>2</sup>

- Display :

- A = wayang
- B = meja dan kursi
- C = tabung pemadam kebakaran
- D = tempat lilin H = meja
- E = miniature meriam
- F = patung setengah badan Sosrodiningrat IV
- G = mesin ketik



Gambar 1. Layout ruang Wayang dan Topeng

Di ruangan ini terdapat patung Sosrodiningrat IV seorang pendiri museum, letaknya berada di depan pintu masuk. Selain itu ada juga berbagai macam koleksi

wayang meliputi *wayang gedhog, wayang purwo, wayang krucil, wayang golek, topeng*, dan beberapa koleksi senjata.

Tata letak atau penempatan vitrin pada ruang wayang ada beberapa kelemahan antar lain :

- Penempatan vitrin A kurang tepat karena posisinya terganggu oleh bukaan pintu seperti terlihat pada gambar 1 maupun gambar 2. Disamping itu faktor pencahayaan juga kurang maksimal.

- Fungsi ruang belum jelas karena koleksi selain wayang juga terdapat di area tersebut misalnya meja dan kursi, serta mesin ketik.

- Pada area tengah untuk sirkulasi pengunjung terdapat miniature meriam dan patung setengah badan Sosrodiningrat IV seperti terlihat pada gambar 1 dan 2.

- Terdapat bakaran ruang yang tidak nyaman bagi pengunjung.



Gambar 2. Ruang Wayang sebelah Timur



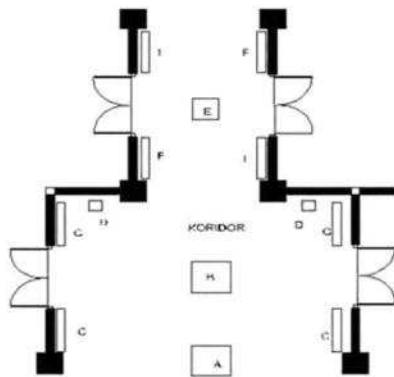


Gambar 3. Ruang Wayang sebelah Barat  
Foto: Basnendar

- Perlu dipertimbangkan kembali penempatan vitrin ditengah-tengah jalur sirkulasi, terutama pada vitrin C dan B atau yang tampak pada gambar 5. Posisi keduanya juga berada tepat di depan pintu dua ruang yang saling berhadapan dengan jarak yang cukup dekat, sehingga area tersebut memiliki frekwensi sirkulasi pengunjung yang sangat tinggi. Dengan keberadaan kedua vitrin tersebut jalur sirkulasi menjadi terganggu sehingga tidak nyaman bagi pengunjung.



## 2. Koridor



Gambar 4. Layout pada koridor

### Keterangan:

- Luas  $(7 \times 5) + (3,2 \times 5) = 51 \text{ M}^2$
- Display :
  - A = meja marmer
  - B = kotak bunga
  - D = miniatur meriam
  - E = meja

Analisa kondisi interior :



Gambar 6. Layout display pada ruang Keramik



Gambar 7. Display pada ruang Keramik  
Foto: Basnendar

### 1. Ruang

Keterangan

- Luas 5

- Displa

A = g

B = g

C = F

D = p



Pada ruangan ini terdapat berbagai koleksi piring, gerabah, dan sebuah piala porselen yang merupakan hadiah dari Napoleon Bonaparte kepada Sri Susuhunan Paku Buwana IV.<sup>19</sup>

#### Analisa kondisi interior:

- Untuk vitrin pada koleksi gelas (gb. 7b) kurang informative karena koleksi tidak bisa terlihat dengan jelas. Bentuk dari vitrin menghalangi secara visual oleh



pengunjung untuk melihat benda koleksi di dalamnya.

- Piring keramik yang diletakkan di dinding secara terpisah-pisah, termasuk lampu kristal terkesan sebagai benda hiasan ruangan, bukan sebagai benda koleksi yang menyimpan suatu informasi penting.
- Belum memanfaatkan poster, ilustrasi, atau keterangan gambar (caption) dengan baik sebagai media komunikasi visual untuk menjelaskan tentang suatu benda koleksi museum.

#### 4. Ruang Tosan Aji



Aji  
sua,  
m-tertua-

- Display .

A = arca/patung

B = almari senjata

C = arca

D = tombak

E = arca

F = keris dalam almari kaca, miniature rumah Jawa

Pada ruangan ini terdapat berbagai koleksi



is, serta  
ita juga  
-rumah  
ilai dari  
gedhek  
ejabat



<sup>20</sup> Radya Pustaka, Museum Tertua di Indonesia, <http://cahandong.org/2007/01/29/radya-pustaka-museum-tertua-di-indonesia.html>, 27 Mei 2012



Gambar 9. Display pada ruang Tosan Aji  
Foto: Basnendar

Analisa kondisi interior ruang Tosan Aji:

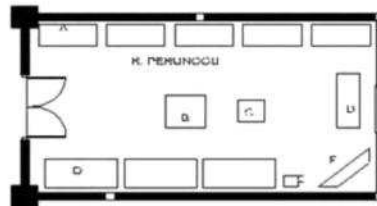
- Belum ada kesatuan bentuk dalam penataan, masing-masing benda koleksi masih terkesan lepas tidak saling mendukung.
- Koleksi arca dan beberapa patung



informasi yang bisa didapat oleh pengunjung.

- Belum memanfaatkan poster, ilustrasi, atau keterangan gambar (caption) dengan baik sebagai media komunikasi visual untuk menjelaskan tentang suatu benda koleksi museum. Sudah ada ilustrasi gambar keris tetapi fungsinya kurang jelas.
- Penempatan tabung pemadam kebakaran kurang tepat, mengganggu pandangan terhadap benda koleksi yang ada.

## 5. Library



Gambar 12. Layout display pada ruang Perunggu



Gambar 13. Display pada ruang Perunggu

Foto: Basnendar

Analisa kondisi interior pada ruang perunggu:

- Dengan bukaan jendela yang luas cukup memberikan pencahayaan secara alami di siang hari.
- Belum memanfaatkan poster, ilustrasi, atau keterangan gambar (caption) dengan baik sebagai media komunikasi visual untuk menjelaskan tentang suatu benda koleksi museum.
- Keberadaan pintu secara fungsional tidak begitu penting, akan lebih baik bila ditiadakan sehingga ruangan lebih longgar dan terjadi hubungan secara langsung dengan ruang-ruang lainnya yang akan lebih memudahkan alur sirkulasi bagi pengunjung.
- Pengembangan system display baik melalui penataan dan rancangan vitrin yang lebih fungsional dan representatif

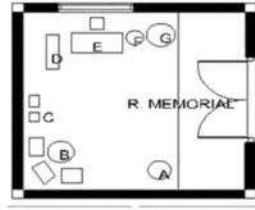


Foto: Basnendar

## 6. Ruang Memorial (*Memorial room*)

Ruangan ini merupakan ruang kerja K.G. Panembahan Hadiwidjaja, lengkap dengan elemen pengisi ruang seperti

kursi, meja hiasan fas bunga dan lain-lain.



Gambar 15. Layout display pada ruang Memorium

Keterangan:

- Luas  $4 \times 4 = 16 \text{ M}^2$
- Display :
  - A = payung kebesaran
  - B = meja kursi tamu
  - C = hiasan fas bunga
  - D = tongkat beserta tempatnya
  - E = meja kursi kerja beserta mesin ketik Jawa.
  - F = kecohan
  - G = kenap



Analisa kondisi interior pada ruang memorial:

- Ruang memorial sudah ditata cukup baik, informatif dan terorganisir, tetapi akan lebih baik apabila pengunjung bisa lebih dekat dengan koleksi yang ditampilkan.
- Sudah ada keterangan gambar (caption) sebagai media komunikasi visual untuk menjelaskan tentang suatu benda koleksi museum.
- Keberadaan pintu secara fungsional tidak begitu penting, akan lebih baik bila ditiadakan sehingga ruangan lebih longgar dan terjadi hubungan secara langsung dengan ruang-ruang lainnya yang akan lebih memudahkan alur sirkulasi bagi pengunjung.
- Pengembangan system display baik melalui penataan dan rancangan vitrin yang lebih fungsional dan representatif beserta elemen komunikasi visual yang mendukung penampilan benda koleksi yang dipamerkan.

## 7. Ruang Kyai Rojomolo



gambar 17. Layout display pada ruang Kyai Rojomolo  
Keterangan: Luas  $4 \times 4 = 16 \text{ M}^2$

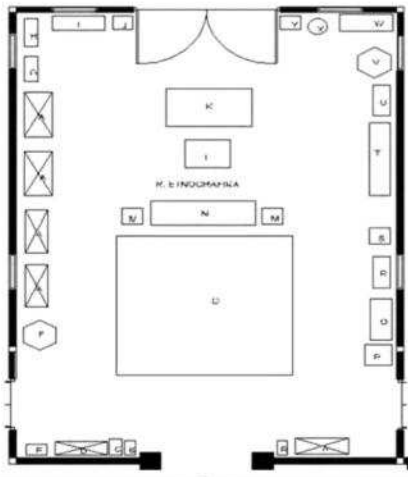


Gambar 18. Display pada ruang Kyai Rojomolo  
Foto: Basnendar

Analisa kondisi interior pada ruang Kyai Rojomolo:

- Belum memanfaatkan poster, ilustrasi, atau keterangan gambar (caption) dengan baik sebagai media komunikasi visual untuk menjelaskan tentang suatu benda koleksi museum.
- Dinding dan pintu sebaiknya dihilangkan agar ruangan lebih longgar dan memberikan kemudahan bagi





Gambar 19. Layout Display pada ruang Etnografi

Keterangan:

- Luas 16,2 X 10,8 = 174,96 M2
- Display :
- A = tempat upeti
- B = hiasan harimau
- C = kotak upeti
- D = buffet
- F = loker
- G = tempat upeti
- H = payung agung
- I = mesin jam panggung taman keraton Kartosuro
- J = hiasan bentuk Ganesha
- K = miniatur singgahsana raja
- L = gamelan genderan penabuh tunggal
- M = kenap
- N = dipan
- O = seperangkat gamelan Jawa
- P = peralatan seperti bokor dll dari bahan kuningan.
- Q = miniatur kursi
- R = alat pemintal benang
- S = tempat lilin, cluplak, anthian, dingklik, ting
- T = accessories busana Jawa
- U = knapp
- V = pakaian kebesaran keratonSurakarta
- W = keris
- X = payung kebesaran
- Y = hiasan bentuk Ganesha



Gambar 20. Display pada ruang Etnografi  
Foto: Basnendar

Di ruang etnografi ini, selain gamelan juga terdapat berbagai macam benda-benda peninggalan keraton. Ada koleksi uang kuno, alat transportasi tradisional, koleksi songkok



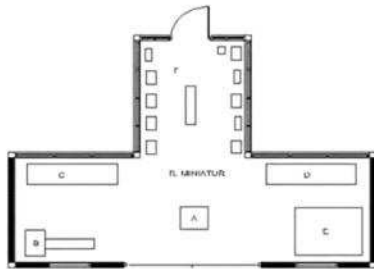
masin teraiu rendah seningga posisi koleksi tidak mudah untuk dilihat.

- Pada kondisi yang sekarang hal itu tidak terjadi karena ada tembok dan pintu yang

membatasi akses tersebut. Akan lebih baik apabila tembok dan pintu dihilangkan saja.

- Demikian pula dengan ruang Rojomolo, tembok dan pintu juga dihilangkan dengan tujuan tersebut di atas. Untuk menjaga keamanan dan kebersihan dari benda koleksi bisa menggunakan vitrin dalam bentuk buffet atau almari kaca.

### 9. Ruang Miniatur (*Miniature room*)



Gambar 21. Layout display pada ruang Miniatur

#### Keterangan:

- Luas = 58,95 M2
- Display :
  - A = miniature Songgo Buwono
  - B = miniature Astana Imogiri Yogyakarta
  - C = mata uang kuno
  - D = mata uang kuno
  - E = miniature masjid Demak
  - F = arca/patung

Memasuki ruangan terakhir ini, akan menemukan miniatur Menara Sangga Buana yang terletak di Kraton Surakarta dan dianggap sakral tepat di pintu masuk ruangan ini. Di sisi kiri terdapat miniatur Astana Imogiri, yaitu kompleks makam raja-raja Mataram, yaitu dari Kraton Surakarta dan Kraton Yogyakarta. Di sebelah kanan terdapat miniatur masjid agung Demak. Di bagian belakang ruang ini kita juga akan menemukan terdapat berbagai koleksi arca peninggalan Hindu.<sup>21</sup>



Gambar 22. Display pada ruang Miniatur  
Foto: Basnendar

<sup>21</sup> Radya Pustaka, Museum Tertua di Indonesia, <http://cahandong.org/2007/01/29/radya-pustaka-museum-tertua-di-indonesia.html>, 27 Mei 2012

#### Analisa kondisi interior:

- Pencahayaan di dalam ruangan sudah tercukupi oleh alam karena banyaknya dinding kaca.
- Vitrin untuk arca terlalu rendah sehingga mengurangi kenyamanan bagi pengunjung untuk mengamati koleksi tersebut.
- Faktor keamanan kurang hal ini disebabkan ruang yang dipakai pada awalnya merupakan teras belakang rumah yang sekarang ditambahkan dinding kayu dan kaca. Dinding yang demikian jelas tidak kuat sehingga mudah dirusak.

## Kesimpulan

Keberadaan museum sangat penting sebagai tempat untuk mendapatkan sumber dalam mengkaji berbagai hal, melalui koleksi yang tersedia pada suatu museum. Seperti halnya perpustakaan atau *resource centre*, museum memiliki peranan yang tidak kalah penting karena disana terdapat banyak sumber primer yang dapat menjadi landasan dalam pengkajian. Dengan demikian tampilan berbagai macam bentuk dan jenis koleksi museum harus representatif untuk di amati dan dianalisa oleh pengkaji dan menarik untuk dinikmati oleh pengunjung umum. Vitrin memiliki peranan penting dalam mendukung tampilan benda-benda koleksi museum. Disamping itu desain interior museum yang baik akan memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

Kondisi desain interior museum Radyapustaka saat ini ada beberapa kelemahan baik ditinjau dari aspek kenyamanan maupun keamanannya. Secara umum penataan benda koleksi belum mempertimbangkan aspek kenyamanan bagi pengunjung misalkan terkait dengan sirkulasi dan tingkat visibilitas. Ada kecenderungan memasukkan semua koleksi yang ada sehingga ruangan terasa penuh. Bentuk vitrin yang ada beberapa diantaranya juga belum memiliki fungsi sebagaimana mestinya, misalnya tidak nyaman ketika pengunjung ingin melihat benda koleksi yang ada di dalamnya. Belum memanfaatkan poster, ilustrasi, atau keterangan gambar (caption) dengan baik sebagai media komunikasi visual untuk menjelaskan tentang suatu benda koleksi museum. Terkait dengan organisasi ruang, bangunan ini juga kurang memadai untuk digunakan sebagai museum. Banyaknya ruang-ruang kecil dengan pintu-pintu yang ada cukup mengganggu dalam penataan vitrin-vitrin untuk benda koleksi.

Melihat kondisi tersebut di atas, perlu dilakukan pengembangan desain interior yang integral agar museum bisa berfungsi sebagaimana mestinya. Perancangan kembali

interior didasarkan atas kajian kondisi yang sekarang sehingga hasilnya sesuai dengan kebutuhan baik bagi pengunjung maupun keberadaan benda-benda koleksi museum.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sachari, 2002. *Sosiologi Desain*, Penerbit ITB, Bandung.
- \_\_\_\_\_, 1986. *Paradigma Desain Indonesia*, Pengantar Kritik, Penerbit CV. Rajawali, Jakarta.
- H.B.Sutopo, 2002. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Ching, Francis D.K. (1996), *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta.
- \_\_\_\_\_, (1991), *Arsitektur : Bentuk, Ruang & susunannya*, penerjemah Paulus Hanoto Adjie, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, (2008). "Komitmen Museum Swasta", dalam *Majalah Gong No.99/IX/2008*.
- DS Nugrahani (2008). "Museum : Potensi dan Popularitasnya", dalam *Majalah Gong No.99/IX/2008*.
- Fridman, Arnold. (1976), *Interior Design*, Elsevier Publishing Co., Inc., New York.
- James J. Spillane, S.J. (2002), *Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Kristanto, Gani. (1986), *Konstruksi Perabot Kayu*, Penerbit Satya Wacana, Semarang.
- Lexy J. Moeleong. (1996), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung.