ALTERNATIF DESAIN VITRIN UNTUK MUSEUM RADYAPUSTAKA

Agung Purnomo, Basnendar Herryprilosadoso, Ranang Agung Sugihartono

Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta

Abstract

Tulisan ini bersumber dari hasil penelitian Pengembangan Desain Interior Museum Radyapustaka Berbasis Ergonomi (Kenyamanan dan Keamanan) sebagai Pusat Budaya, Informasi dan Tujuan Wisata Kota Surakarta tahap ke-2. Telah dilaporkan sebelumnya tahap pertama dalam penelitian bertujuan mengidentifikasi interior Museum Radyapustaka. Untuk menggali data yang berupa artefak, literatur, dan informan dilakukan melalui observasi, studi literatur, wawancara, dan dokumentasi. Sudah dilakukan Identifikasi desain interior museum Radyapustaka, meliputi aspek organisasi ruang, pola sirkulasi, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang termasuk di dalamnya sistem display dan benda-benda koleksi museum, tata kondisi ruang ,faktor keamanan, dan aspek estetis yang membentuk atmosphir ruang. Triangulasi data dipilih sebagai alat untuk menjaga tingkat validitas data, sedangkan model analisisnya bersifat interaktif . Eksperimen desain dilaksanakan di kampus ISI Surakarta dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Interior dan pihak lain yang terkait.Pada tahap ke-2 dilakukan kegiatan uji-coba desain melalui kegiatan mewujudkan desain (vitrin sebagai produk eksperimen) dan penerapannya (implementasi desain), evaluasi, dan penyempurnaan konsep desain. Model analisis SWOT dipakai ketika akan melakukan perumusan desain vitrin Museum Radyapustaka. Vitrin merupakan bagian penting di dalam museum karena sebagai tempat untuk memajang benda koleksi. Dengan desain vitrin yang baik akan mampu memberikan keamanan terhadap benda koleksi serta memberikan kenyamanan pengunjung di dalam mengamatinya.

***Key words**: Museum Radyapustaka, vitrin, kenyamanan, keamanan*
we find in works of art do not consist of concepts but sense impressions.

1. PENDAHULUAN

Keberadaan benda-benda kuno dan bersejarah sebagai warisan budaya yang sangat bernilai patut menjadi perhatian serius baik dari pemerintah maupun masyarakat secara umum. Artefak budaya tersebut banyak yang memiliki kandungan peristiwa kehadiran manusia dari berbagai aspek yang terkait dengan perjalanan peradabannya menyangkut aspek sosial maupun mentalitas. Dengan demikian dapat direkonstruksi kembali berbagai aspek tersebut secara kronologis melalui penelusuran dan analisa terhadap benda-benda kuno dan bersejarah tersebut. Perjalanan panjang sejarah kota Surakarta sampai pada masa sekarang telah banyak meninggalkan bukti-bukti sejarah yang sangat bernilai dan berarti bagi generasi berikutnya. Karena arti pentingnya sebagai cerminan masa lalu

dengan segala aspek yang melingkupinya, sudah semestinya benda-benda tersebut ditempatkan pada museum dengan tujuan untuk menjaga kelestariannya yang akhirnya akan bermanfaat bagi masyarakat. Untuk mewadahi segala keperluan dan kepentingan terkait benda-benda kuno dan bersejarah tersebut diperlukan sebuah museum yang reprenstatif baik ditinjau dari aspek kenyamanan dan keamanannya.

Di Surakarta terdapat sebuah museum yaitu Museum Radyapustaka yang didirikan pada tanggal 28 Oktober 1890 oleh Kanjeng Adipati Sosrodiningrat IV pada masa pemerintahan PB IX, di dalem 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)[1]. Hasil penelitian tahap pertama ditemukan ada beberapa kekurangan yang melemahkan fungsinya sebagai sebuah museum. Kekurangan tersebut dari aspek keamanan yang belum menerapkan stadar keaman yang baik dan aspek kenyamanan bagi pengunjung maupun pengelola museum. Dari kedua aspek tersebut secara lebih khusus diarahkan kepada desain display atau vitrin sebagai tempat memajang benda-benda koleksi yang disajikan. Berbagai desain vitrin yang ada masih lemah dari aspek kenyamanan maupun keamannannya.

Disiplin ilmu Desain Interior sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan ruang yang tidak terlepas dari aspek organisasi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, estetis, tata kondisi ruang yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia juga terhadap benda atau barang yang berada di dalamnya untuk suatu tujuan tertentu seperti benda koleksi pada museum. Sangat menarik ketika permasalahan di Museum Radyapustaka dikaitkan dengan bidang Desain Interior guna mencari pemecahannya misalnya persoalan keamanan terkait dengan sistem yang belum memadahi antara lain perangkat display (vitrin) benda koleksi yang belum bisa memberikan kenyamanan dan perlindungan maksimal.

2. KAJIAN LITERATUR

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 meseum adalah lembaga dan tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, melestarikan, mengkaji, dan mengkomunikasikan koleksi pada masyarakat[2]. Pada masa kini museum dapat berperan sebagai pusat budaya, pusat informasi, sentra pengembangan sosial ekonomi dan sebagai tempat tujuan wisata. Museum, sejarahnya tak lepas dari kolonial-imperialisme : kepentingannya terletak pada yang mengoleksi, yang mengunjungi,

[1] "Mengenang Radya Pustaka Yang Hidup" dalam Joglosemar, Selasa, 2 Desember 2008, h.4

[2] Sutarga, Moh. Amir, Drs, *Pedoman Penyelenggaraan dam pengelolaan museum*, Dirjen. Kebud, Dep. P & K, Jakarta, 1983, Hal 18-19

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.[3]

Dari sejarah perjalanan museum yang demikian panjang, International Council of Museums (ICOM, bagian dari UNESCO) mendifinisikan museum sebagai lembaga *non profit* yang mengoleksi, meneliti, menginformasikan, memajang/ memamerkan koleksi, merawat, melestarikan, artefak budaya dan lingkungannya kepada masyarakat luas untuk tujuan-tujuan pendidikan dan hiburan.[4]

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 mengintrepretasikannya secara luas. Tampilannya pun, baik gedung maupun tata pamernya, dapat didesain sedemikian rupa sehingga memberikan kenyamanan dan suasana yang berbeda, sehinga tercipta suasana ilmiah yang menyenangkan.[5]

Museum Radya Pustaka dengan beragamkoleksinya 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*.[6]

Peran museum oleh Daniel Buren , yaitu peran : 1. *Aesthetic*, museum adalah *frame* dan *support* yang efektif untuk kerja mengomposisi 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 mengombinasi berbagai subjek seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, karya seni, sekaligus pengetahuan sejarah dan sosial.[7]

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

[3] Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs,"Komitmen Museum Swasta", (Majalah Gong No.99/IX/2008), 11.

[4] Dian Hapsari dan Hairus Salim Hs, 2008, 11.

[5] DS Nugrahani. "Museum : Potensi dan Popularitasnya", (Majalah Gong No.99/IX/2008), 24.

[6] James J. Spillane, S.J., Pariwisata Indonesia, Siasat Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2002), 64.

[7] Mikke Susanto. (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*, Galang Press, Yogyakarta. 82.

diperhatikan agar museum menarik perhatian pengunjung antara lain:

a. Penampilan (*apperance*) pintu masuk ruang kedatangan utama tanda-tanda penunjuk arah bagi pengunjung termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.
b. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (*lay out*) yang logis.
c. Display, presentasi dan informasi yang memadahi dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio, tape, guide dll.
d. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi penunjang di lokasi.
e. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum.[8]

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 tak 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.[9] 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.[10]

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, efesiensi 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.[11]

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,

[8] Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung.14

[9] DS Nugrahani. 2008 : 25

[10] Setiawan Sabana, “Masalah Permuseuman di Indonesia”, (Majalah Gong No.99/IX/2008), 34

[11] Suptandar, J. Pamudji., *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain Interior,* (Jakarta: Djambatan, 1999), 51

menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud, dan kejelasan.[12] 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.[13]

Interior merupakan ruang *riil* 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.[14] 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.[15]

[12] Agus Sachari, 1986. Paradigma Desain Indonesia, Pengantar Kritik, Penerbit CV. Rajawali, Jakarta, 27.

[13] Suptandar, 1999 : 12

[14] Fridman, Arnold, Interior Design, (New York: Elsevier Publishing Co., Inc 1976), 203-262

[15] Ching, Francis D.K., *Arsitektur : Bentuk, Ruang & susunannya*, (Jakarta : Penerbit Erlangga, 1991), 108.

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 atmosphir 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 *enclusure* 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.[16]

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 lai-lain,

[16] Ching, Francis D.K., *Ilustrasi Desain Interior ,* (Jakarta : Erlangga, 19961), 36

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.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kampus ISI Surakarta dan Museum Radyapustaka dalam rangka melakukan kegiatan : 1) Uji Coba desain melalui simulasi dengan program komputer 3D Max, 2) Mewujudkan desain (produk eksperimen) dalam bentuk prototype sistem display untuk benda-benda koleksi dan penerapannya (implementasi desain). Alokasi waktu yang diperlukan selama 12 bulan dengan penjabaran sebagai berikut: 1 (satu) bulan untuk persiapan, 3 (tiga) bulan untuk uji coba, 1 (satu) bulan untuk diskusi hasil uji coba, 3 (tiga) untuk eksperimen dan analisis lanjut, 2 (dua) bulan untuk diskusi lanjut & pencatatan hasil, 2 (dua) bulan untuk penyusunan laporan.

Untuk keperluan melihat sejauh mana capaian hasil rancangan *(design)* interior Museum Radyapustaka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sangat diperlukan suatu sarana untuk mendekatkan pada situasi nyata melalui simulasi. Dengan demikian harus dipersiapkan program komputer *3D Max* guna memvisualisasikan hasil rancangan tersebut. Dalam implementasi produk eksperimen akan dipilih 3 contoh rancangan display untuk benda koleksi museum yang memenuhi persyaratan fungsi, kamanan, estetis dll. Ketiga contoh tersebut akan dibuatkan *prototype*-nya.

Analisis SWOT akan digunakan untuk mengevaluasi hasil desain dan penerapannya sehingga akan diketahui sejauh mana tingkat kekuatan *(strength)*, kelemahan *(weakness),* peluang *(opportunities)* dan ancaman atau tantangannya *(threats)*. Hasil evaluasi ini selanjutnya akan digunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan desain.

Tujuan dari sosialisasi desain adalah untuk mengenalkan hasil rancangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dan diharapkan ada tanggapan dari pihak-pihak yang terkait seperti pengelola Museum Radyapustaka maupun pemerintah kota Surakarta. Bentuk sosialisasi tersebut dilakukan dengan mengirimkan hasil penelitian dan perancangan (desain) dalam wujud buku laporan, dan CD (berisi data gambar kerja dalam format *Auto-CAD* dan animasi untuk simulasi dalam format *3D-Max*).

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dalam penelitian tahap kedua, seperti yang sudah diuraikan yaitu uji coba desain dalam format gambar 3D dan mewujudkan desain (produk eksperimen) dalam bentuk prototype display (vitrin) untuk benda-benda koleksi dan penerapannya (implementasi desain). Yang dimaksud dengan uji coba desain di sini adalah sebagai tindak lanjut dari penyempurnaan draft desain yang sudah dibuat pada penelitian tahap pertama sehingga layak dan siap untuk diwujudkan menjadi prototype. Gambar kerja untuk vitrin selain bersifat dua dimensional (2D) juga dibuat dalam format tiga dimensional (3D). Keduanya menjadi satu kesatuan yang akan memperjelas informasi yang akan disampaikan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini.

Uji coba desain pada tahap awal lebih difokuskan kepada evaluasi desain melalui sebuah analisis SWOT terhadap desain vitrin museum Radyapustaka untuk mengetahui sejauh mana tingkat kekuatan *(strength)*, kelemahan *(weakness),* peluang *(opportunities)* dan ancaman atau tantangannya *(threats),* sehingga hasilnya bisa menjadi dasar dalam penyempurnaan dari draft desain yang sudah dibuat. Model analisis ini tentu saja juga didasarkan pada kaidah-kaidah yang berlaku pada ranah ilmu desain. Dengan demikian penulis akan menyajikan beberapa buah vitrin dari museum Radyapustaka untuk dianalisa. Tahap berikutnya juga dilakukan ujicoba desain setelah prototype diwujudkan, sehingga melalui penerapan untuk kebutuhan sebenarnya sebagai sarana memajang benda koleksi museum akan dapat diketahui tingkat keberhasilannya.

a. Data Lapangan

Ada beberapa jenis virin yang digunakan untuk penyajian benda-benda koleksi museum yaitu: Vitrin lepas terbuka dan tertutup transparan , Vitrin dinding terbuka dan tertutup transparan, Box terbuka dan tertutup transparan, Panil-panil lepas, panil-panil dinding, dan sarana pamer lainnya. Di museum Radyapustaka menerapkan beberapa jenis vitrin sebagai berikut:

1) Vitrin lepas terbuka

No.1

Gambar 1. Vitrin A (Patung dada KRA Sosrodiningrat IV)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★

No. 2

Gambar 2. Vitrin B (patung dada Johannes Albertus Wilkens, amtenar yang mengompilasi kamus bahasa Jawa- Belanda

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★★

No. 3

Gambar 3. Vitrin C

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★★

Keterangan Indikator Penilaian :

- **Kenyamanan :**
  Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- **Keamanan :**
  Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- **Fleksibilitas :**
  Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- **Visualitas :**
  Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

2) Vitrin Lepas tertutup transparan

No. 1

Gambar 4. Vitrin D (Piala porselen hadiah dari Napoleon Bonaparte kepada Sri Susuhunan Paku Buwana IV

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★
4.	Visualitas	★★★

No.2

Gambar 5. Virin E

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★
4.	Visualitas	★★★

N0.3

Gambar 6. Virin F (Replika Patung)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★

No.4

Gambar 7. Virin G
(Piring keramik)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★

No.5

Gambar 8. Virin H
(Miniatur Songgo Buwono)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★★

No.6

Gambar 9. Vitrin I (Gerabah)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★

No. 7

Gambar 10. Vitrin J

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★
4.	Visualitas	★★★

Keterangan Indikator Penilaian :

- **Kenyamanan :**
  Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- **Keamanan :**
  Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- **Fleksibilitas :**
  Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- **Visualitas :**
  Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

3. Vitrin dinding tertutup transparan

No.1

Gambar 11. Vitrin K
(Wayang Kulit)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★

No. 2

Gambar 12. Vitrin L (Senjata Senapan)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★

No.3

Gambar 13. Vitrin M (Senjata Trisula)

Indikator Penilaian

No	Indikator	Nilai
1.	Kenyamanan	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★

Keterangan Indikator Penilaian :

- **Kenyamanan :**
  Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- **Keamanan :**
  Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- **Fleksibilitas :**
  Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- **Visualitas :**
  Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

Beberapa Vitrin yang telah disajikan di atas memperlihatan ada kelebihan dan kekuranganya bila dilihat dari berbagai aspek atau indikator-indikator meliputi : kenyamanan, keamanan, feleksibilitas dan visualitas. Dengan demikian bila dianalisa secara umum dapat dirangkum sebagai berikut:

Kekuatan :
- Dari sisi ergonomis ada beberapa vitrin bisa memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk mengamati objek.

K**elemahan :**
- Bentuk vitrin dengan permainan profil yang ramai dapat memecah perhatian pengunjung ketika mengamati objek atau benda koleksi museum yang disajikan.
- Keamanan terhadap benda yang disajikan dalam vitrin masih perlu dibenahi.
- Secara kenyamanan dan visualisasi juga masih harus banyak dibenahi.

Peluang :
- Dapat dikembangkan kepada bentuk vitrin yang lebih sederhana penampilannya.

Ancaman :
- Vitrin yang lebih representatif baik dari segi penampilan dan keamanan akan menjadi pilihan terhadap koleksi yang disajikan.

Konsep Rancangan Vitrin Museum Radyapustaka.

Pengertian furniture pada ruang pamer adalah furniture peraga atau perabot atau benda peraga atau sarana pamer untuk benda koleksi museum. Konsep dasar rancangan mengacu pada konsep perlindungan, konservasi, dan pengamanan benda koleksi pamer. Berdasarkan konsep di atas maka jenis furniture-perabot peraga antara lain adalah: vitrin lepas terbuka dan tertutup transparan; vitrin dinding terbuka dan tertutup transparan; box terbuka dan tertutup transparan; panil-panil lepas, panil-panil dinding; dan sarana pamer lainnya.

Konsep tata letak furniture-perabot peraga harus mengacu pada konsep alur penyajian pameran dan ukuran benda koleksi pamer. Bentuk dan ukuran furniture peraga ditentukan oleh skala, besaran, dan ruang gerak benda koleksi pamer dan ruang gerak perawatan. Bahan atau material furniture-perabot yang akan digunakan ditentukan oleh ukuran dan persyaratan konservasi. Usulan modul yang disesuaikan dengan modul komponen lantai, dinding, dan plafon adalah modul 30 cm, dengan kelipatan 60, 90,120, 150, 180, 210, dan 240 cm.[17]

b. Rancangan vitrin

1) Alternatif Vitrin untuk Topeng

Gambar 14. Alternatf 1
Vitrin untuk Topeng (TERPILIH)

Keterangan:

- Bentuk vitrin mengutamakan tampilan objek yang disajikan, sehingga pada *showcase* hanya menggunakan material kaca .
- Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED dengan radiasi panas yang terukur, agar benda koleksi tetap awet. Pencahayaan buatan dapat memberikan kesan lebih artistik terhadap benda yang disajikan.

[17] Yunus Arbi, Kresno Yulianto, R. Tjahjopurnomo, M Ridwan Abdulroni Kosim, Osrifoel Oesman, Sukasno, *Konsep Penyajian Museum,* Direktorat Museum, Jakarta, 2008.

Desain Vitrin No.2

Gambar 15. Alternatf 2
Vitrin untuk Topeng.

Keterangan:

- Pada *showcase* menggunakan material kayu sebagai konstruksi penguat dinding kaca maupun menyangga bagian top vitrin
- Pada permainan profil

De

Gambar 16. Alternatf 3
Vitrin untuk Topeng.

Keterangan:

- Pada bagian *showcase* sama sama seperti pada vitrin no. 1.
- Tidak mennggunakan penutup atas maupun pencahayaan buatan.

Indikator Penilaian

No	Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kenyamanan	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★★	★★★★	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★	★★★★★	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★★	★★★★	★★★★

Keterangan:

- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

1. Alternatif Vitrin Dinding No.1

Gambar 17. Alternatf 1 Vitrin untuk Wayang. (TERPILIH)

Keterangan :

- Bentuk sederhana, menghindari bingkai pada bagian tepi.
- Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED, dengan pengaturan panas terukur.

Gambar 18. Alternatf 2,Vitrin untuk Wayang.

Keterangan :

Hampir sama dengan vitrin no.1 tetapi meng-

gunakan permainan profil pada bagian penut-up atas

No.3

Gambar 19. Alternatf 3
Vitrin untuk Wayang.

Keterangan :
- Mengggunakan frame keliling dengan penutup depan kaca.
- Menggunakan pencahayaan buatan untuk memperjelas dan memberikan kesan artistik kepada koleksi wayang yang disajikan.

Indikator Penilaian

No	Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kenyamanan	★★★★★	★★★★★	★★★★★
2.	Keamanan	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★	★★★★★	★★★★★
4.	Visualitas	★★★★★	★★★★	★★★★

Keterangan:
- Kenyamanan : Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan : Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.

2. A ıntuk Patung

Gambar 20. Alternatf 1, Vitrin untuk Patung.
(TERPILIH)

Keterangan:
- Vitrin lepas tertutup.
- Kaca keliling pada keempat sisi akan memberikan keamanan bagi benda koleksi dan memudahkan pengunjung untuk mengamatinya.
- Pencahayaan buatan dengan pengaturan intensitas yang sesuai dengan karakter benda koleksi yang disajikan.

Gambar 21. Alternatf 2 Vitrin untuk Patung.

Keterangan:
- Vitrin lepas terbuka, tidak memerlukan didnding kaca untuk menutupi benda koleksi museun yang disajikan.

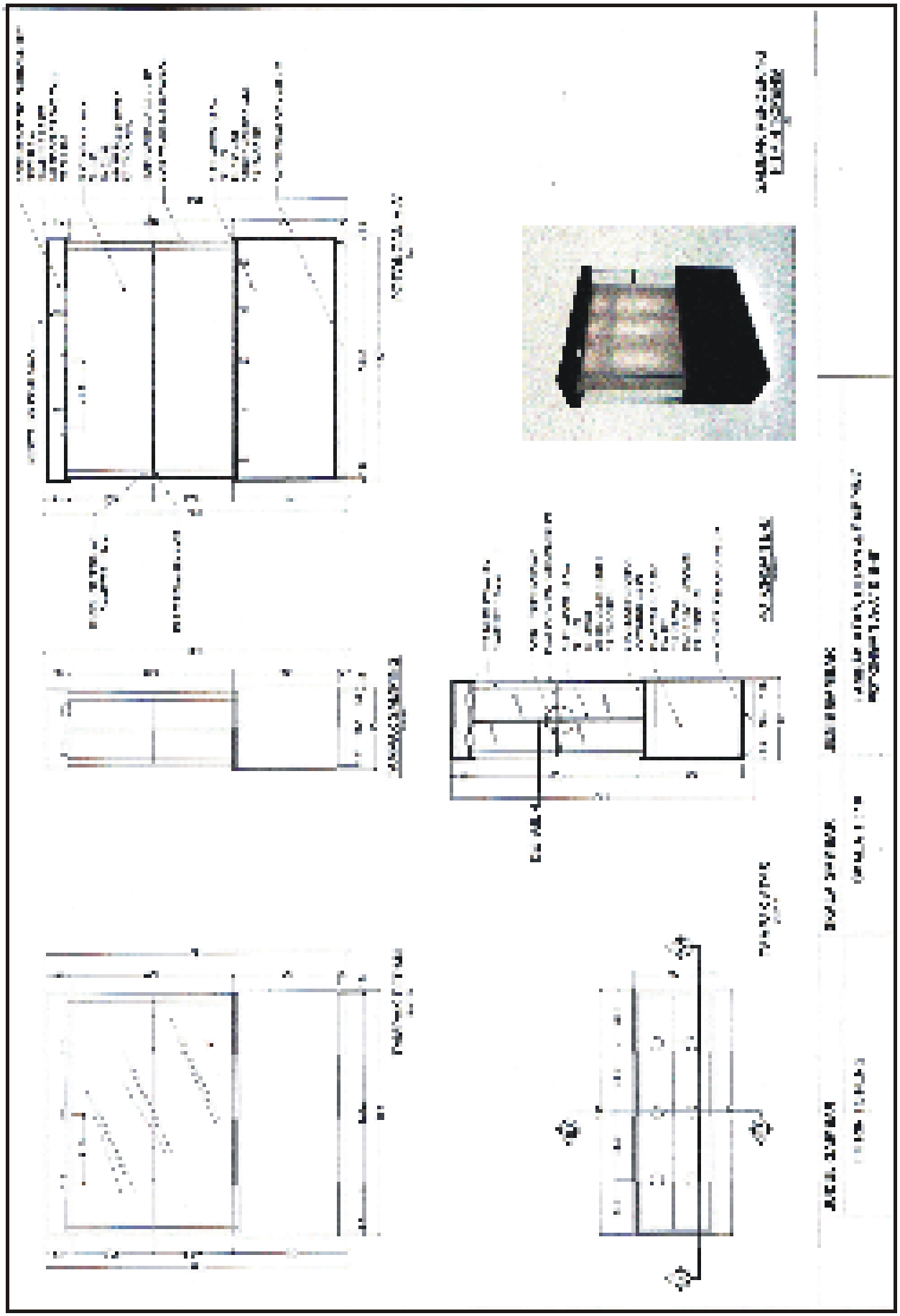
Penilaian Indikator

No	Indikator	Alternatif 1 (terpilih)	Alternatif 2	Alternatif 3
1.	Kenyamanan	★★★★★	★★★★	★★★★
2.	Keamanan	★★★★★	★★★★	★★★★
3.	Fleksibilitas	★★★★★	★★★★	★★★★
4.	Visualitas	★★★★★	★★★★	★★★★

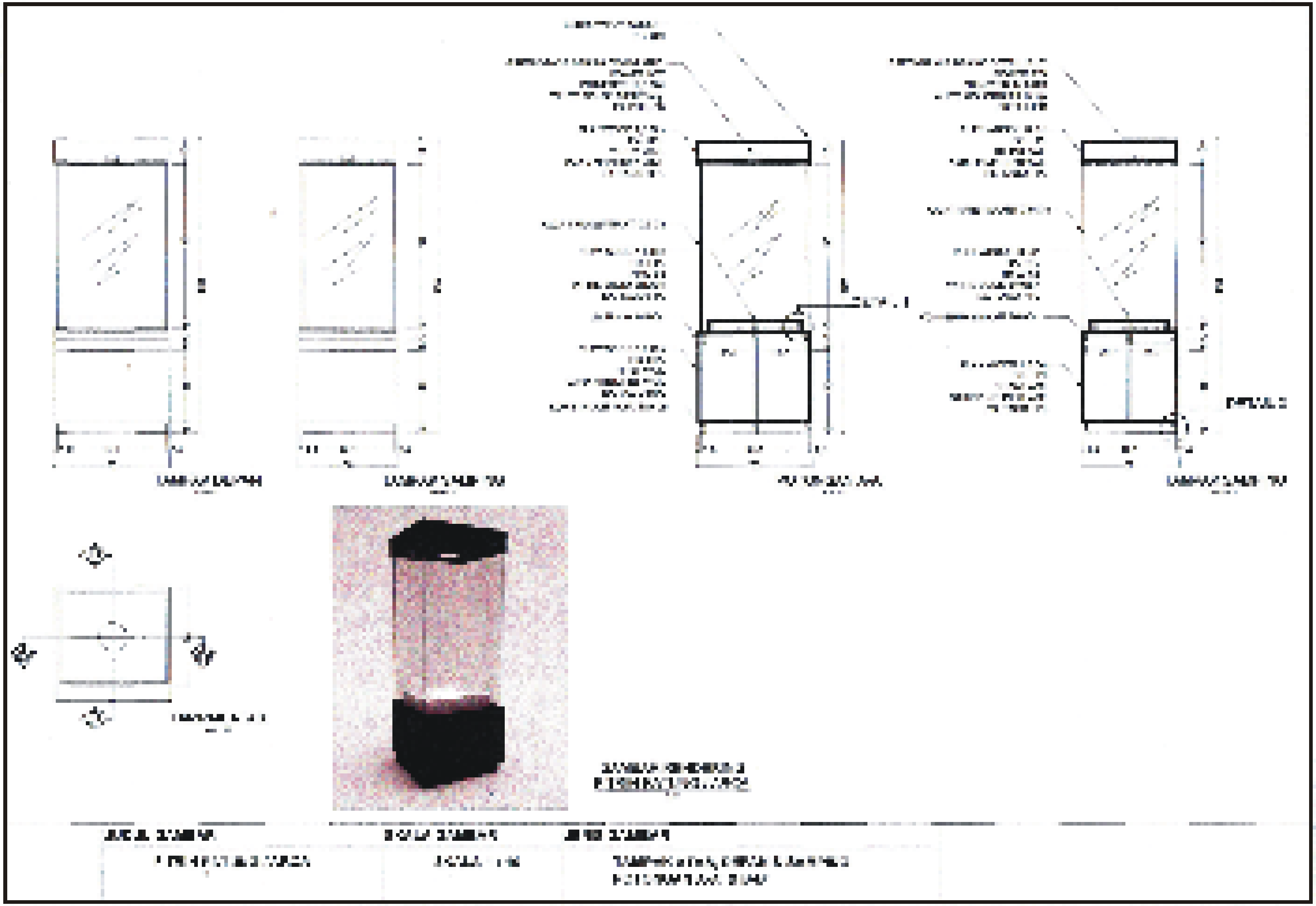
Gambar 22. Alternatf 3, Vitrin untuk Patung

Keterangan:
- Vitri lepas tertutup tanpa menggunakan pencahayaan buatan.

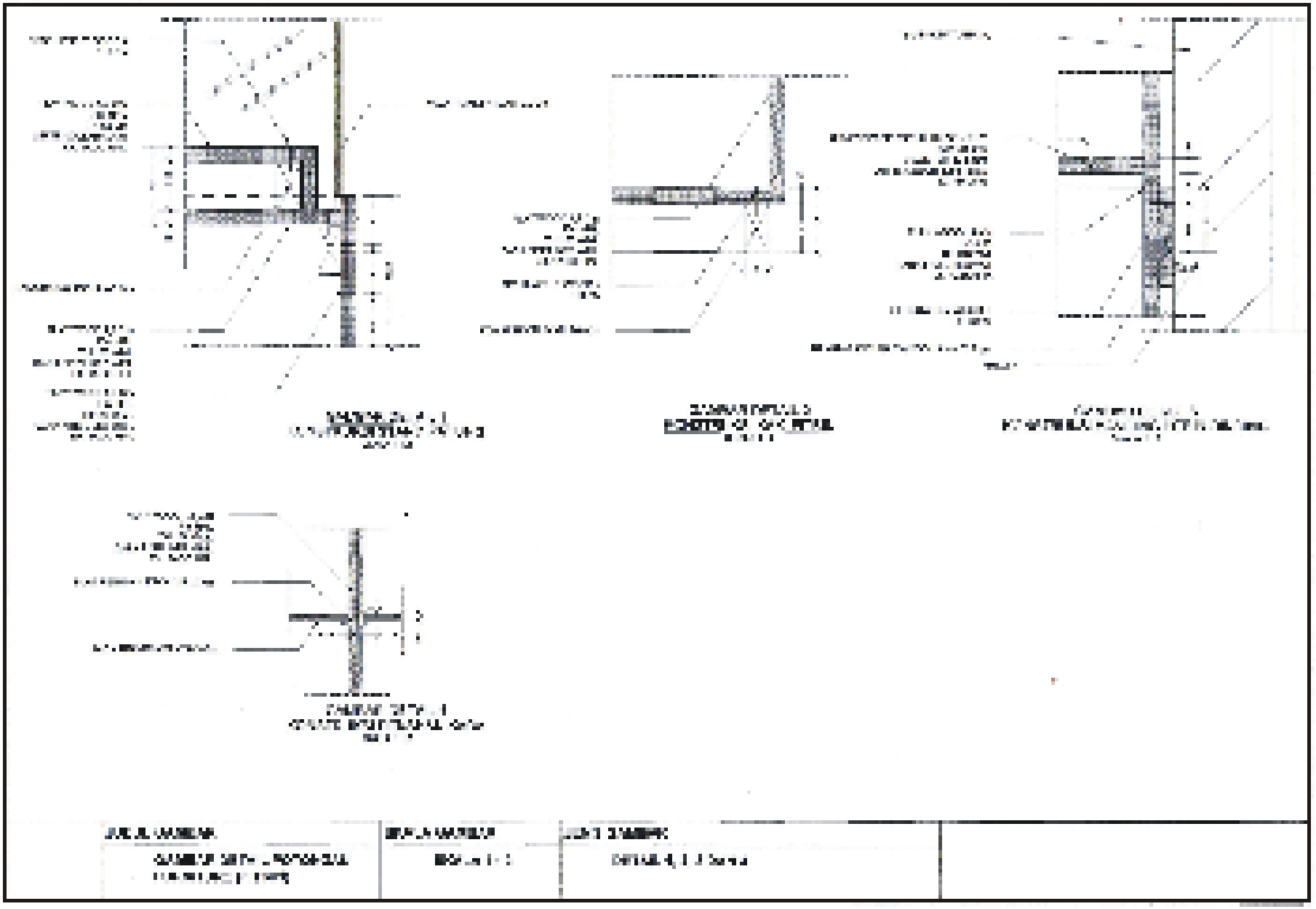
Keterangan:
- Kenyamanan: Vitrin dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika mengamati benda koleksi yang disajikan.
- Keamanan: Vitrin dapat memberikan keamanan benda koleksi terhadap kerusakan baik oleh faktor alam dan manusia.
- Fleksibilitas : Vitrin mudah digunakan dalam beberapa situasi terkait dengan penataan.
- Visualitas : Vitrin dapat menguatkan penampilan benda koleksi yang disajikan.



Gambar 23. Gambar Kerja Vikin Topang



Gambar 25 .Gambar Kap Vitrin Patung



Gambar 20. Gambar Pelengkap dan Detail Konstruksi

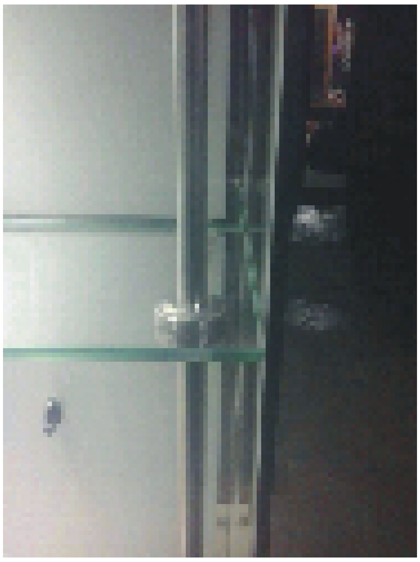
b. Proses Produksi

Gambar 27. Pengerjaan bagian dasar (base) dari vitrin untuk koleksi topeng.

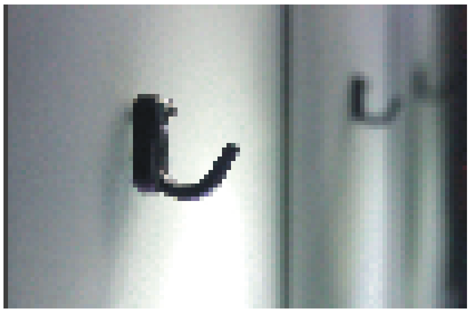
Gambar 28. HPL digunakan untuk melapisi bagian dasar dari vitrin untuk topeng

Gambar 29. Bagian atas dan bawah dari vitrin.

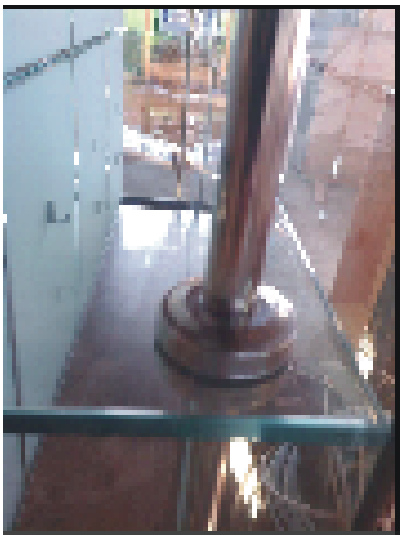
Gambar 30. Kaca tempered 8 mm dilapisi stiker transparant, difungsikan untuk menempelkan koleksi topeng yang akan disajikan.



Gambar 31. Konstruksi ring penahan tempelan kaca pada bagian sudut



Gambar 32. Konstruksi pemasangan gantungan dengan akrelik untuk meletakkan topeng.

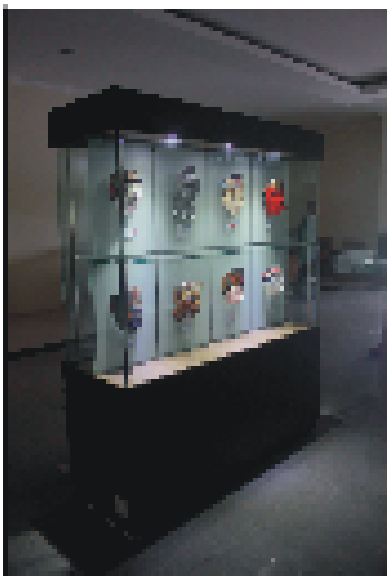


Gambar 33. Konstruksi ring penahan tempelan kaca pada bagian sudut.

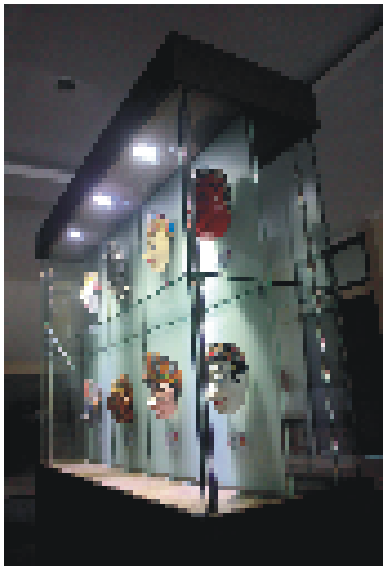
Gambar 34. lampu LED untuk pencahayaan terhadap koleksi topeng.

Gambar 41. Posisi saklar diletakkan di sebelah kanan dari vitrin

Gambar 42. Pengunjung dapat melihat koleksi di dalam vitrin melalui samping dengan menggeser bidang kaca ke atas



Gambar 43. Visitor menggunakan senter sebagai pengganti lampu LED untuk memberikan efek pencahayaan visual pada koleksi



Gambar 44. Koleksi topeng dalam vitrin dilihat dari sudut pandang yang lain.

Gambar 45. Close up Topeng di dalam Vitrin

4. KESIMPULAN

Museum sebagai sebuah wadah penempatan artefak budaya, memiliki peranan besar untuk menjaga kelestariaannya sehingga bisa bermanfaat bagi pendidikan, ilmu pengetahuan dan aspek kehidupan yang lain. Di dalam museum banyak terdapat objek yang bisa dikaji sesuai dengan bidang dan kepentingan yang ingin dicapai. Seperti halnya sebuah perpustakaan yang menyajikan banyak data dan informasi, disisi lain museum memiliki kelebihan karena yang ditampilkan merupakan data yang bersifat primer. Untuk itu penting diperhatikan bagaimana metode penyajian benda-benda koleksi museum agar dapat memberikan suasana yang menarik bagi para pengunjung.

Desain interior museum yang baik akan membantu perannya lebih maksimal. Pengelompokan ruang koleksi, pengaturan alur sirkulasi, penataan layout, desain vitrin, serta tata kondisi ruang dan aspek keamanan merupakan bagian penting yang mempengaruhi tingkat kenyamanan dan keamanan. Pengunjung datang ke museum tentunya tidak ingin meninggalkan kesan bahwa museum sebagai sebuah tempat yang kusam, berdebu dan penuh misteri. Museum yang nyaman, aman dan menarik akan memudahkan bagi pengunjung untuk mempelajari segala sesuatu yang ada di dalamnya.

Saran yang bisa kami sampaikan pada hasil penelitian ini antara lain perlu dilakukan penataan kembali terhadap interior museum Radyaputaka terkait organisasi ruang, lay out, desain vitrin , tata kondisi ruang dan aspek keamanan. Organisasi ruang terkait tema penataan benda koleksi museum yang akan memberikan kemudahan akses dan sirkulasi bagi pengunjung. Lay out akan dilakukan penataan benda-benda koleksi sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Desain vitrin yang baik dan menarik dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam mengamati dan mengambil data yang diperlukan. Faktor keamanan dan tata kondisi ruang terkait dengan pencahayaan dan penghawaan masih perlu dibenahi agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan keamanan bagi benda-benda koleksi yang disajikan.

5. REFERENSI

Agus Sachari, 2002. *Sosiologi Desain*, Penerbit ITB, Bandung.

Agus Sachari, 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.

Mikke Susanto. (2004), *Menimbang Ruang Menata Rupa, Wajah & Tata Pameran Seni Rupa*, Galang Press, Yogyakarta.

Moh. Amir Sutarga. (1990), *Pedoman Penyelenggaraan dam pengelolaan museum*, Dirjen. Kebud, Dep. P & K, Jakarta.

Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung.

Setiawan Sabana. (2008), "Masalah Permuseuman di Indonesia", dalam Majalah Gong No.99/IX/2008.

Suptandar, J. Pamudji. (1999), *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain Interior,* Djambatan, Jakarta.