

GAGASAN PAMOR KERIS PADA ELEMEN DEKORATIF DINDING LOBBY MUSEUM PUSAKA DI JAKARTA

Anna Diana Taka Putri¹, Augustina Ika Widyani²

¹Jurusan Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: anna.615180124@stu.untar.ac.id

² Jurusan Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: augustinaw@fsrd.untar.ac.id

ABSTRACT

Globalization cause the influence of other countries to replace Indonesian cultural values. The Heirloom Museum in Jakarta is one of the museums that has a collection of Indonesian cultural relics that area still preserved with their authenticity. The interior of the Jakarta Heirloom Museum does not fulfill their role for education, recreation and preservation of their collections and their image and identity does not reflect the Jakarta Heirloom Museum itself. The most displayed collection at Jakarta Heirloom Museum is keris. This shows that keris is the identitiy of Jakarta Heirloom Museum. One of the keris elemenst are the keris prestige which is found on the blade of keris. The prestige of keris has many forms. The purpose of the design is to design decorative elements from the shape of keris prestige according to the design theme and use the right material. The method used in designing the decorative elements of the Heirloom Museum is observation or direct observation and then data analysis, drafting concepts and design decisions. The prestige of Udan Mas Keris is believed to be able to provide an easy life and give blessings to their owner so that the museum is expected to attract more visitors. The lobby of Jakarta Heirloom Museum use a wall of decorative eements from the form of the prestige of Udan Mas which is packaged dynamically, so that the identity of the Heirloom Museum can be reflected in the museum lobby.

Keywords: Heirloom Museum; Keris; Prestige

ABSTRAK

Globalisasi menyebabkan pengaruh negara lain menggeser nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Museum Pusaka di Jakarta merupakan salah satu museum yang koleksinya merupakan peninggalan dari kebudayaan Indonesia yang masih terjaga keasliannya sampai saat ini. Interior Museum Pusaka Jakarta kurang memenuhi peranannya sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan pelestarian benda koleksi, serta citra dan identitas dari Museum Pusaka Jakarta kurang mencerminkan Museum Pusaka itu sendiri. Koleksi yang paling banyak ditampilkan pada Museum Pusaka Jakarta adalah keris. Arsitektur bangunan Museum Pusaka Jakarta pada bagian atas tengah bangunan berbentuk keris. Hal ini menunjukkan bahwa keris merupakan identitas dari Museum Pusaka Jakarta. Salah satu elemen dari keris adalah pamor keris yang terdapat pada bilah keris. Pamor keris memiliki beragam bentuk. Tujuan dari perancangan adalah merancang elemen dekoratif dari bentuk pamor keris sesuai dengan tema rancangan dan menggunakan material yang tepat. Metode yang dilakukan dalam perancangan elemen dekoratif Museum Pusaka adalah observasi atau pengamatan langsung lalu analisis data, penyusunan konsep dan keputusan desain. Pamor keris Udan Mas dipercaya dapat memberikan kehidupan yang diberkati dan berlimpah rezeki sehingga museum diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung. Lobby Museum Pusaka Jakarta menggunakan dinding elemen dekoratif dari bentuk pamor keris Udan Mas yang dikemas secara dinamis, sehingga identitas Museum Pusaka dapat tercermin pada lobby Museum Pusaka Jakarta.

Kata Kunci: Keris; Museum Pusaka; Pamor

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Globalisasi di zaman modern ini memberikan dampak positif berupa kemajuan di berbagai bidang. Namun tidak dapat disanggah bahwa globalisasi juga memiliki dampak negatif terhadap kelestarian kebudayaan Indonesia. Sebagaimana yang disampaikan oleh Puspaningrum (Febriyani, 2021) bahwa globalisasi menyebabkan pengaruh negara lain menggeser nilai-nilai kebudayaan Indonesia.

Museum merupakan tempat rekreasi dengan tambahan ilmu pengetahuan sebagai tempat penyimpanan, perawatan dan pemanfaatan benda-benda untuk menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum di Indonesia dinilai belum maksimal dalam

menarik minat generasi milenial. Hal tersebut disampaikan secara langsung oleh Kepala Museum Maritim Indonesia, Tinia Budiati (Fikri, 2019). Menurutnya, dibanding museum, generasi milenial cenderung menyukai tempat-tempat yang menyuguhkan suasana dan pengalaman baru. Kurang terpelihara museum di Indonesia membuat masyarakat malas untuk mengunjungi museum tersebut dan dianggap sebagai tempat membosankan dan tidak menarik untuk dijadikan tempat hiburan (Intan, 2021).

Museum Pusaka TMII (Taman Mini Indonesia Indah) merupakan salah satu museum yang koleksinya merupakan peninggalan dari kebudayaan Indonesia. Interior Museum Pusaka TMII kurang memenuhi peranannya sebagai sarana edukasi, rekreasi, dan pelestarian benda koleksi, serta citra dari Museum Pusaka TMII kurang mencerminkan Museum Pusaka itu sendiri (Salim, 2020). Koleksi yang paling banyak ditampilkan pada Museum Pusaka TMII adalah keris. Arsitektur bangunan Museum Pusaka TMII pada bagian atas tengah bangunan berbentuk keris. Nilai seni keris terletak pada berbagai elemen yang mendukungnya antara lain: bentuk ukiran, warangka, ornamen atau pahatan (ricikan) pada bagian bilahnya, dan lukisan logam yang disebut dengan pamor, artinya tampilan sebuah keris dikatakan memiliki nilai estetika dan artistik yang sempurna, apabila secara utuh antara, bilah dengan pamornya, ukiran atau hulu dan warangka benar menjadi satu kesatuan yang utuh (Darmojo, 2013).



Gambar 1. Arsitektur Museum Pusaka

Sumber Gambar: <https://www.tamanmini.com/museum/museum-pusaka>

Pamor keris merupakan elemen estetik dari sebuah keris dan dapat dijadikan elemen dekoratif yang menarik dan menunjukkan ciri khas dari Museum Pusaka TMII. Maka dari itu, perancangan elemen dekoratif dari pamor keris diterapkan pada dinding lobi Museum Pusaka TMII sebagai daya tarik, melestarikan budaya dari keris dan menjadi ciri khas tersendiri sesuai dengan koleksi terbanyak Museum Pusaka.

Permasalahan perancangan yang diangkat pada perancangan elemen dekoratif, antara lain mengenai bagaimana perancangan elemen dekoratif dari pamor keris yang sesuai dengan tema pada perancangan interior Museum Pusaka TMII, mengenai penerapan elemen dekoratif dari pamor keris pada perancangan interior Museum Pusaka TMII dan material yang sesuai untuk desain elemen dekoratif tersebut.

Tujuan dari perancangan elemen dekoratif museum adalah merancang elemen dekoratif dari pamor keris yang sesuai dengan tema pada perancangan interior Museum Pusaka TMII, menerapkan elemen dekoratif dari pamor keris dengan baik pada perancangan interior Museum Pusaka TMII, merancang elemen dekoratif dengan material yang sesuai untuk rancangan tersebut.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan elemen dekoratif dari pamor keris yang sesuai dengan tema pada perancangan interior Museum Pusaka TMII?

2. Bagaimana penerapan elemen dekoratif dari pamor keris pada perancangan interior Museum Pusaka TMII?
3. Bagaimana material yang sesuai untuk desain elemen dekoratif tersebut?

Tujuan Perancangan

1. Merancang elemen dekoratif dari pamor keris yang sesuai dengan tema pada perancangan interior Museum Pusaka TMII.
2. Menerapkan elemen dekoratif dari pamor keris dengan baik pada perancangan interior Museum Pusaka TMII.
3. Merancang elemen dekoratif dengan material yang sesuai untuk rancangan tersebut.

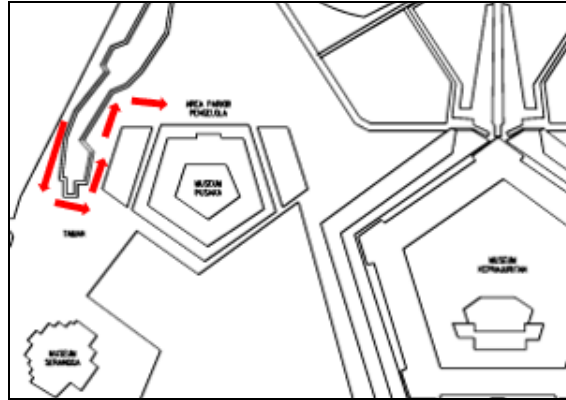
2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan yang digunakan dalam menyusun perancangan elemen dekoratif Museum Pusaka TMII adalah sebagai berikut:

- a. Tahap programming
 - Studi literatur
Mengumpulkan data serta informasi dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper*, *browsing* dari internet yang memiliki kaitan dengan perancangan elemen dekoratif, pamor keris dan perancangan museum.
 - Observasi
Mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke lapangan, mengumpulkan data kondisi *existing* dari museum.
- b. Tahap analisis data
Melakukan analisis citra, lokasi, motif, pola dan warna, bentuk, struktur, bahan dan konstruksi sesuai dengan pedoman literatur.
- c. Tahap penyusunan konsep
Penerapan konsep dilakukan setelah menganalisis masalah citra dari museum dan bentuk pamor serta pengolahannya untuk dijadikan elemen dekoratif di dalam Museum Pusaka TMII.
- d. Tahap keputusan desain
Keputusan desain merupakan implementasi konsep desain terhadap interior museum. tahap ini akan memberikan hasil perancangan desain berupa gambar kerja dan gambar presentasi.
Metode pengumpulan gambar kerja meliputi: gambar denah, tampak, potongan dan detail konstruksi. Metode pengumpulan gambar presentasi meliputi: tampak khusus sebagian elemen dekoratif dan gambar perspektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Pusaka Jakarta berlokasi di Jl. Raya Jl. Taman, Mini, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur. Bangunan ini berada di dalam kompleks Taman Mini Indonesia Indah (TMII) yang merupakan kawasan wisata dan rekreasi bertema budaya Indonesia.



Gambar 2. Site Plan Museum Pusaka Jakarta
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021

Dari fasad bangunan Museum Pusaka yang berbentuk limas segilima dengan bagian atasnya diberi keris berukuran besar memperlihatkan bahwa Museum Pusaka lebih memfokuskan pada koleksi keris mereka yang jumlahnya mendominasi koleksi museum. Keris juga menjadi identitas dari Museum Pusaka TMII sebagai sarana pelestarian koleksi keris.

Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “Interior Museum Permainan Anak-anak Tradisional Jawa di Surabaya” menggunakan elemen dari nilai lokal budaya Jawa pada *wallpaper* dengan motif batik kawung pada ruang lobi dan panel dinding *wallpaper* motif batik tiga daerah jawa pada area perpustakaan (Halim, 2014).

Adapun penelitian serupa yang berjudul “Nostalgia Postage Signature pada Perancangan Interior Museum Prangko di Jakarta” memiliki permasalahan yang sama yaitu identitas dari museum kurang ditunjukkan sehingga perancangan tersebut menampilkan unsur dekoratif dari perposan dan prangko, bentuk amplop, border amplop dan lain-lain pada lobi, ruang pameran dan perpustakaan (Natalia, 2019).

Pada kedua penelitian di atas memiliki persamaan yaitu menggunakan elemen dekoratif sebagai identitas dari proyek yang dipilih. Namun demikian kedua penelitian tersebut di atas memiliki perbedaan dengan penelitian ini, karena penelitian ini menggunakan pamor keris sebagai ide dasar perancangan elemen dekoratif. Elemen dekoratif yang diterapkan pada dinding lobi Museum Pusaka TMII dapat memperkuat citra Museum Pusaka sehingga menjadi kekuatan desain di area ini, sekaligus menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk berkunjung ke museum.

Lobi museum dipilih sebagai penerapan elemen dekoratif karena area ini merupakan representasi dari keseluruhan Museum Pusaka Jakarta, sehingga kesan pertama pengunjung terbentuk di area ini. Lobi Museum Pusaka Jakarta berbentuk lengkung dengan ukuran lebar ruang lebih dari 6 meter. Elemen dekoratif di area ini akan diterapkan sebagai *backdrop* dengan ukuran yang mendominasi ruangan sehingga menjadi pusat orientasi ruang (*point of view*).



Gambar 3. Layout Lobi Museum Pusaka TMII
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021

Pamor Keris

Pamor keris merupakan garis-garis maupun tekstur berwarna putih perak dan mengkilap pada bilah keris. Pamor merupakan gambar atau hiasan yang terdapat di dalam bilah keris dan tosan aji lainnya (Ristianingrum, 2006). Dapat disimpulkan bahwa pamor keris merupakan gambar atau lukisan yang terdapat pada bilah keris berwarna perak dan memancarkan sinar. Pamor merupakan bagian keris yang penting dan keramat karena masyarakat percaya bahwa pamor memiliki daya magis dan dapat mempengaruhi kehidupan pemilik.

Terdapat banyak bentuk pamor keris yaitu ngulit semangka yang dipercaya dapat memperbaiki kehidupan sosial seseorang, beras wutah yang dipercaya dapat membawa keharmonisan dalam rumah dan keluarga, udan mas yang dipercaya dapat memberikan kehidupan yang diberkati serta berlimpah rezeki dan lain-lain (Ristianingrum, 2006).

Pamor Keris Udan Mas



Gambar 4. Pamor Udan Mas
Sumber Gambar: Ristianingrum, 2006

Bentuk berupa bulatan-bulatan kecil yang tersebar di permukaan bilah keris. Pamor ini dipilih karena dipercaya dapat memberikan kehidupan yang diberkahi dan didekati rezeki. Museum Pusaka TMII ingin menarik lebih banyak pengunjung untuk memperkenalkan budaya Indonesia berupa pusaka yang jarang diminati masyarakat.

Konsep Desain Museum Pusaka Jakarta

Perancangan Museum Pusaka TMII menggunakan tema “*Journey of The Heirloom*”. Ide perancangan berawal dari keberadaan museum saat ini yang kurang representatif dan komunikatif dalam menampilkan benda koleksinya. Museum Pusaka mengharapkan bahwa

generasi sekarang ini tertarik dan mengetahui warisan budaya Indonesia terutama Pusaka Senjata Indonesia. Dengan rancangan ini diharapkan dapat memberikan citra baru pada museum, secara visual bahwa museum dapat dikemas secara modern dan menyenangkan yaitu dapat menjadi tempat edukasi yang rekreatif.

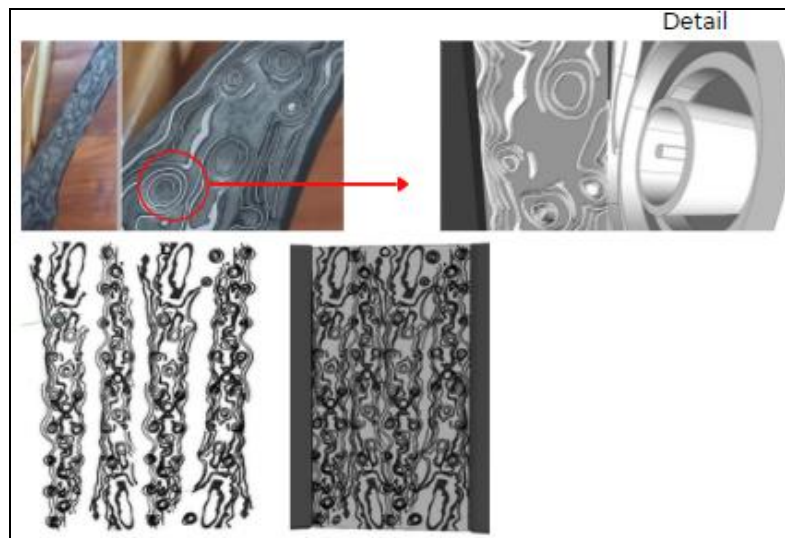


Gambar 5. Moodboard Rancangan
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021

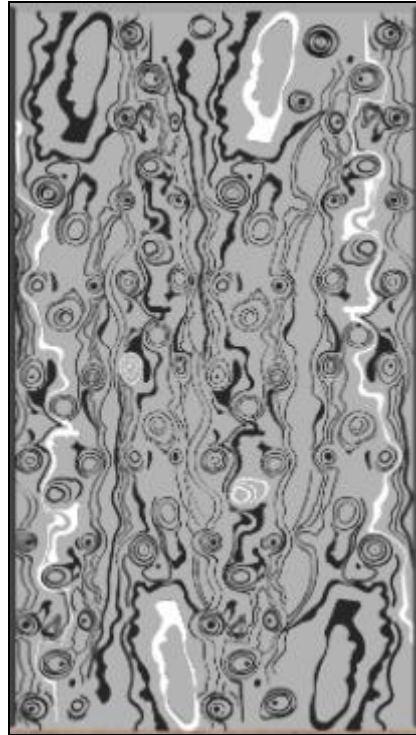
Tema “*Journey of The Heirloom*” mengangkat kisah dari perjalanan keris sehingga bentuk yang dihasilkan merupakan pengolahan dari cerita awal mula keris sampai sekarang. Warna yang akan digunakan adalah warna abu-abu dan coklat beserta turunannya yang merepresentasikan warna-warna pusaka Indonesia.

Hasil Perancangan

Membuat sketsa pengembangan dari pamor keris udan mas dengan khas bulatan-bulatan kecil yang dinamis.



Gambar 6. Sketsa Elemen Dekoratif
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021



Gambar 7. Motif Elemen Dekoratif
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021

Elemen dibuat menjadi empat baris yang disusun ke atas dan ke bawah sehingga lebih dinamis. Material yang digunakan pada elemen dekoratif adalah *plywood*, akrilik buram transparan dan akrilik berwarna *dark grey* dengan teknik *laser cut*.



Gambar 8. Perspektif 1 Lobi
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021

Dinding yang diberi elemen dekoratif terletak dibelakang dua dinding lain dengan lampu *LED strip* pada sisi kanan dan kiri untuk membuat elemen dekoratif lebih terlihat.



Gambar 9. Perspektif 2 Lobi
Sumber Gambar: Anna Diana Taka Putri, 2021

Pada beberapa lekukan elemen dibuat naik turun dengan *plywood* yang diberi coak dan lampu LED untuk meberikan kesan dinamis.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Identitas dari proyek dapat diterapkan pada rancangan interior dengan menggunakan elemen dekoratif yang menjadi ciri khas dari proyek tersebut. Pada rancangan Museum Pusaka TMII menggunakan elemen dekoratif pamor keris dengan tema rancangan “*Journey of The Heirloom*” sebagai ciri khas dan identitas museum. Lobi Museum Pusaka TMII menggunakan dinding elemen dekoratif dari bentuk pamor keris Udan Mas yang dikomposisikan secara dinamis, sehingga identitas Museum Pusaka dapat tercermin dari lobi museum dan museum diharapkan dapat menarik lebih banyak pengunjung. Material yang digunakan yaitu *plywood* dan *acrylic* dengan penempatan naik turun yang menghasilkan ruang yang lebih dinamis.

Kelebihan dari penelitian ini adalah data-data terkait Museum Pusaka TMII yang sudah didapatkan sebelum museum ditutup sementara. Namun demikian akan lebih baik lagi bila data mengenai pamor keris dapat didiskusikan terlebih dahulu dengan kurator Museum Pusaka sehingga dapat memperdalam pemahaman dan membantu eksplorasi desain elemen dekoratif. Untuk penelitian selanjutnya tentang Museum Pusaka Jakarta, disarankan agar dapat lebih memperluas dan mendalami informasi tentang Museum Pusaka Jakarta beserta koleksinya.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Terima kasih kepada pihak Museum Pusaka Jakarta yang telah mengizinkan serta memberikan data dan informasi tentang Museum Pusaka Jakarta yang dibutuhkan selama proses penelitian.

REFERENCES

- Darmojo, K. W. (2013). KERIS JAWA "KAMARDIKAN". *Tesis, Program Pascasarjana, ISI, Surakarta*.
- Febriyani, C. (2021, Juni 26). *Miris! Kesadaran Akan Kebudayaan Bangsa Indonesia Menipis di Era Digitalisasi*. Retrieved from INDUSTRY.co.id: <https://www.industry.co.id/read/87946/miris-kesadaran-akan-kebudayaan-bangsa-indonesia-menipis-di-era-digitalisasi>
- Fikri, D. A. (2019, Oktober 9). Milenial Belum Tertarik ke Museum Bersejarah, Inikah Penyebabnya? Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Oketravel.
- Halim, F. M. (2014). Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 2 No. 2*, 826-833.

- Intan, P. (2021, April 22). *Pengunjung TMII: Konsepnya Bagus Sayangnya Tidak Terawat*. Retrieved from DETIKTRAVEL: <https://travel.detik.com/detiktravel-non-api/d-5542587/pengunjung-tmii-konsepnya-bagus-sayang-tidak-terawat>
- Natalia, V. F. (2019). Nostalgia Postage Signature Pada Perancangan Interior Museum Prangko di Jakarta. *MEZANIN Vol. 2 No. 1 Juli*, 1-8.
- Ristianingrum, E. (2006). Studi tentang Keris Karya Suyanto (Kajian tentang Estetika dan Proses Pembuatan). *Digilib.uns.ac.id*.
- Salim, P. U. (2020). STUDI TATA PAJANG KERIS PADA MUSEUM PUSAKA, TAMAN MINI INDONESIA INDAH. *NARADA, Jurnal Desain & Seni, FDSK - UMB Vol. 7 Edisi 1*, 1-14.

(halaman kosong)