

Aplikasi Bentuk Geometris pada Elemen Interior Museum Serangga dan Taman Kupu

Wilson¹, Adi Ismanto*², Aing R. Nayadilaga³

^{1,2}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, Jakarta

wilson.615170050@stu.untar.ac.id, adii@fsrd.untar.ac.id, aingrn@yahoo.com

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Saat ini, sebagian besar museum di Indonesia masih sedikit peminat, terutama terhadap museum yang sudah dibangun cukup tua. Kurangnya peminat museum karena kesan museum yang kurang memberikan keunikan sendiri serta hanya sebagai saran edukasi yang kurang atraktif dan interaktif. Museum sebagai tempat edukasi, harus mampu memberikan suasana atraktif dan interaktif. Perancangan interior Museum Serangga dan Taman Kupu bertemakan “Geometric in Nature” yang menerapkan bentuk geometris terhadap elemen pembentuk ruang. Bentuk geometris diaplikasikan pada setiap ruang museum, terutama pada ruang khusus Museum Serangga dan Taman Kupu. Pengaplikasian bentuk geometris dapat menekankan citra corporate identity museum, sehingga memberikan kesan unik terhadap museum. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menunjukkan aplikasi bentuk geometris terhadap elemen pembentuk ruang. Metode yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah menggunakan studi literatur dan observasi. Hasil dari studi literatur dituangkan dalam bentuk desain interior yang menerapkan pola geometris pada elemen pembentuk ruang museum. Pengaplikasian bentuk geometris menjadi pedoman desain agar semakin menguatkan karakter dari citra Museum Serangga dan Taman Kupu.

Kata kunci: Museum, Serangga, Interior, Geometris.

I. PENDAHULUAN

Museum adalah bangunan publik yang menyediakan pameran publik secara permanen atau sementara. Desain museum melibatkan perencanaan fungsi, keamanan, dan kontrol kerumunan (*crowd control*) yang cermat, serta pengaturan untuk tampilan tertentu. Museum mirip dengan galeri dalam pameran karya, tetapi sebagian besar tidak untuk dijual (Kilmer & Kilmer, 2014).

Menurut Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Museum, Harry Widiyanto (Kompas.com, 2014), mengungkapkan, “Bisa jadi karena fisik museum yang belum semuanya baik, bisa juga karena sajian

museum masih terkesan kaku. Dalam realitanya bangunan fisik museum di seluruh Indonesia, belum semuanya dalam kondisi yang baik. Karena itu pula kunjungan dan minat masyarakat jadi tak merata”.

Salah satu museum di kota Jakarta adalah Museum Serangga dan Taman Kupu. Museum serangga menyajikan edukasi tentang animalia yang lebih dikhususkan pada serangga yang tersebar di wilayah Indonesia. Serangga-serangga sebagian besar sudah diawetkan dan dipajang pada display dengan keterangan serangga tersebut. Tidak hanya itu, interior museum harus dapat memberikan suasana

ruang yang nyaman dan sesuai dengan citra alam serta *corporate identity* museum.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kenyamanan dan suasana yang mendukung *corporate identity* Museum Serangga dan Taman Kupu adalah dengan mengaplikasikan bentuk geometris pada elemen interior museum. Bentuk geometris diambil dari pola alam serta anatomi serangga yang dapat kita temukan di alam sekitar, misalnya bentuk rongga batang tumbuhan yang berbentuk *polygonal*, bentuk tubuh serangga yang berbuku-buku, serta masih banyak yang lainnya. Bentuk geometris ini akan distilasi ke dalam desain interior museum, sehingga dapat memberikan citra museum serangga dengan baik.

II. METODE

Penulisan ini menggunakan metode studi literatur. Studi literatur mengumpulkan data literatur yang relevan dengan topik penulisan, untuk mendapatkan gambaran tentang penulisan ini. Sasaran dari penulisan ini adalah elemen pembentuk ruang pada interior Museum Serangga dan Taman Kupu. Pengumpulan data pada penulisan ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dengan cermat tentang hal yang berhubungan dengan obyek permasalahan.

2. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data literatur yang berkaitan dengan pembahasan permasalahan.

3. Deskriptif

Metode deskriptif menjelaskan gambar yang ditampilkan di bagian hasil dan pembahasan, dengan tujuan agar dapat memberikan pemahaman tentang topik permasalahan yang dibahas.

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menunjukkan pengaplikasian bentuk geometris terhadap elemen pembentuk ruang pada museum.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema umum dari perancangan interior Museum Serangga dan Taman Kupu adalah *geometric in nature*. Tema ini mengadaptasikan pola geometri yang dapat ditemukan di setiap sudut alam sekitar. Bentuk umum yang digunakan adalah bentuk geometris yang terinspirasi dari alam yang bersifat abstrak, terpola, dan bebas, diimplementasikan ke dalam desain menjadi lebih sederhana, namun

dinamis karena alam yang terus berkembang.

Bentuk geometris mendominasi lingkungan binaan baik arsitektur maupun desain interior. Ada dua jenis bentuk geometris yang terpisah dan berbeda, bujur sangkar dan lengkung. Dalam bentuknya yang paling teratur, bentuk lengkung berbentuk lingkaran, sedangkan bentuk bujur sangkar mencakup rangkaian poligon yang dapat ditulis di dalam lingkaran. Dari jumlah tersebut, bentuk geometris yang paling signifikan adalah lingkaran, segitiga, dan persegi. Diperluas ke dimensi ketiga, bentuk-bentuk utama ini menghasilkan bola, silinder, kerucut, piramida, dan kubus (Ching & Binggeli, 2012). Desain geometris berkaitan dengan garis lurus, lingkaran, kotak, segitiga, persegi panjang, kubus, bola, dan bentuk presisi matematis lainnya (Kilmer & Kilmer, 2014).

Bentuk geometris diterapkan pada setiap elemen pembentuk ruang interior museum. Ruang khusus pada perancangan interior Museum Serangga dan Taman Kupu menjadi obyek pengaplikasian bentuk geometris tersebut. Terdapat 5 ruang khusus yang akan dibahas, dimulai dari ruang lobi, toko souvenir, pameran, *cafeteria*, dan perpustakaan.

Pola geometris ini menerapkan bentuk

simetri dan geometri berulang, dengan skala yang sama atau berbeda, sehingga setiap individu dapat lebih memahami ruang (Kalonica, Kusumarini, & Rakhmawati, 2019). Pola memberikan pandangan luas, terbuka, dan terang pada ruang agar pengguna dapat merasakan keberagaman dalam interior bangunan perguruan tinggi. Bentuk penerapan pola ini, misalnya: plafon tinggi, banyak bukaan pada dinding, partisi transparan, ruangan terang, dan pandangan yang luas.

A. Ruang Lobi



Gambar 1: Perspektif Lobi. (Sumber: Dokumen Pribadi, 2020)

Dimulai dari plafon, plafon dibuat bentuk kisi kayu. Kisi-kisi kayu menggunakan material *plywood* dengan *finishing* HPL. Pola kisi plafon menerapkan bentuk ketupat.

Kemudian penggunaan partisi 1 muka dibuat motif timbul dengan pola geometris acak. Partisi menggunakan material *plywood* dengan *finishing* HPL.



Gambar 2: Layout plan Lobi dan toko souvenir. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Kemudian pola lantai dibagi 2 dengan menggunakan *homogeneous tile* yang berbeda. Pola lantai yang terbagi 2 bertujuan untuk mengarahkan pengunjung dan membagi massa pengunjung agar lebih teratur.



Gambar 3: View mesin tiket. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Pola mesin partisi disusun diagonal bertumpuk ke belakang, mengikuti pola bentuk tubuh serangga yang berbuku-buku.



Gambar 4: Penitipan barang. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Pada bagian panel resepsionis, tempat penitipan barang menggunakan bentuk segi enam.

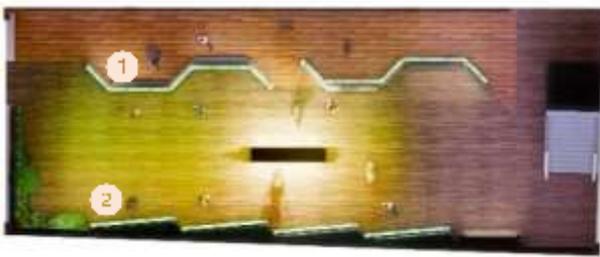
B. Toko Souvenir



Gambar 5: View toko souvenir. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020).

Pada ruang toko souvenir, dinding menggunakan *finishing wallpaper custom hexagonal*. Selain itu, ambalan barang pada ruang toko souvenir menerapkan bentuk *hexagonal*, serta pada bentuk *island display*.

C. Pameran



Gambar 6: Layout plan ruang pameran tetap. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Pada ruang pameran, panel *display* 1 dibentuk dengan menerapkan pola geometris segi enam.



Gambar 7: Display 1. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Selain memberikan kesan geometris, panel *display* dibuat berbentuk segi enam agar panel interaktif ini tidak terkesan monoton lurus. Kemudian Panel *display* 2 yang memajang aneka awetan serangga diletakkan agak miring ke arah awal pintu masuk, yang juga menerapkan pola bentuk tubuh serangga. Sirkulasi pada ruang pameran menerapkan konsep *polygonal enclosures* (Chiara & Callender, 2001), yaitu bilik galeri pameran yang berbentuk segi banyak sehingga tetap mengikuti citra

museum.



Gambar 8: Display 2. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

D. Cafeteria

Ruang *cafeteria* mengusung konsep desain sarang lebah madu. Dengan konsep khusus tersebut, konsep sarang lebah madu juga merupakan bentuk dari geometris alam.



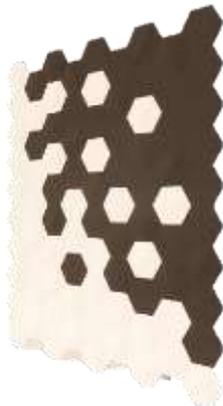
Gambar 9: View perspektif *cafeteria*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Dimulai dari pola lantai, secara umum lantai ruang *cafeteria* menggunakan parket. Pada bagian tengah ruang, pola lantai menggunakan keramik segi enam.



Gambar 10: Roman keramik dCampanili. (Sumber: www.romanceramics.com).

Kemudian partisi pembagi ruang menggunakan motif segi enam. Kemudian pada bagian dinding, *finishing* menggunakan *wallpaper* motif *hexagonal*.



Gambar 11: *Wall panel hexagonal*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020).

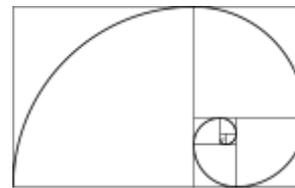
Terdapat *wall panel* segi enam juga pada bagian dinding belakang. Dan pada bagian plafon, armatur lampu berbentuk segi enam yang berikatan, sesuai dengan konsep citra sarang lebah.

E. Perpustakaan



Gambar 12: Perspektif ruang perpustakaan. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Ruang perpustakaan mengangkat tema rasio emas dari pola *fibonacci*.



Gambar 13: Pola *fibonacci*. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

Pola *fibonacci* akan membentuk rasio emas (*Golden Ratio*), yang membentuk pola spiral tertentu. Pola spiral ini diterapkan pada bagian ruang perpustakaan. Dimulai dari pola lantai, pola lantai dibuat lengkung sesuai dengan spiral *fibonacci*. Kemudian bagian tempat duduk sofa dan *multi person* seater juga menerapkan bentuk spiral dari rasio



Gambar 14: Perspektif ruang perpustakaan. (Sumber: Dokumen pribadi, 2020)

emas. Penggunaan material *carpet tile* menggunakan motif yang bervariasi, bertujuan untuk memberikan kesan dinamis. Kemudian pada partisi bagian sofa dan *multi person seater* menggunakan *wall panel* dibentuk lengkung. Pada bagian plafon, terdapat *drop ceiling* dengan bentuk melengkung.

IV. SIMPULAN

Bentuk geometris yang terinspirasi dari alam yang bersifat abstrak, terpola, dan bebas, diimplementasikan ke dalam desain menjadi bentuk yang lebih sederhana. Aplikasi bentuk geometris pada elemen pembentuk ruang bertujuan untuk menekankan citra dari *corporate identity* Museum Serangga dan Taman Kupu kepada pengunjung museum. Setiap ruang khusus, memiliki tema khusus tersendiri, sehingga dari konsep bentuk geometris tersebut disesuaikan kembali dengan tema khusus dari setiap ruang, agar memberikan kesan unik kepada pengunjung, juga semakin mengangkat tema konsep umum museum.

DAFTAR PUSTAKA

Chiara, J. D., & Callender, J. H. (2001). *Time-Saver Standards for Building*

Types. Singapore: McGraw-Hill Book Co-Singapore.

Ching, F. D., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Kalonica, K., Kusumarini, Y., & Rakhmawati, A. (2019). Identifikasi Penerapan Biophilic Design pada Interior Fasilitas. *Dimensi Interior*, 1-9.

Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Kompas.com. (2014, 11 23). *Museum di Indonesia Masih Minim Peminat*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://travel.kompas.com/read/2014/11/23/1102002/Museum.di.Indonesia>