

# Desain Display pada Interior Area Pamer Museum Teh Sosro, Jakarta

Julianto<sup>1</sup>, Hartini\*<sup>2</sup>, Muhammad Taufiq<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
[julianto.615160107@stu.untar.ac.id](mailto:julianto.615160107@stu.untar.ac.id), [hartini@fsrd.untar.ac.id](mailto:hartini@fsrd.untar.ac.id), [mtaufiq@dt.untar.ac.id](mailto:mtaufiq@dt.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak**— Penelitian ini berisi tentang perancangan pada Museum Teh Sosro. Dalam merancang sebuah museum yang baik, selain dibutuhkan estetika, juga diperlukan perancangan tata ruang serta furniture yang baik. Perancangan tata ruang berarti organisasi ruang yang dirancang baik adanya serta nyaman dan tidak membuat pengunjung bingung. Diharapkan melalui penelitian ini, implementasi desain yang dihasilkan baik serta estetis tanpa mengorbankan kenyamanan dan fungsi. Dalam melaksanakan penelitian, penulis menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan hasil yang rinci. Pada hasil, ditampilkan organisasi ruang serta implementasi desain pada area pameran Museum Teh Sosro. Tidak hanya implementasi desain dan estetika, namun organisasi ruang yang baik juga ditampilkan sebagai hasil dari penelitian ini. Hasil yang didapatkan melalui penelitian ini adalah mendapatkan organisasi ruang yang baik serta implementasi desain yang baik dan estetis tanpa mengorbankan fungsi. Diharapkan melalui penelitian ini, perancangan Museum Teh Sosro dapat menjadi lebih baik dari segi estetika dan teknis.

**Kata kunci:** Desain; Museum; Pameran; Ruang; Teh

## I. PENDAHULUAN

Museum Teh Sosro merupakan museum yang dibuat oleh PT. Sinar Sosro selaku pembuat Tehbotol Sosro. Kehadiran Museum Teh Sosro menjadi museum teh yang pertama di Indonesia. Sebagai museum teh pertama di Indonesia, diharapkan Museum Teh Sosro mampu memiliki kualitas dunia dalam kenyamanan, estetika, serta koleksi-koleksi yang ditampilkan. Dalam upaya merancang Museum Teh Sosro, maka penelitian dilakukan agar Museum Teh Sosro mampu menjadi museum kelas dunia dengan estetika serta kenyamanan yang baik.

Museum The Sosro saat ini seperti kertas kosong yang siap diisi oleh gambar. Hal ini dikarenakan Museum Teh Sosro akan menjadi

museum teh pertama yang ada di Indonesia. Maka, proses dalam perancangan yang perlu diperhatikan adalah pemilihan tema serta gaya yang mampu menampilkan citra Museum Teh Sosro. Langkah penting dalam merancang sebuah interior adalah membuat programming.

Programming merupakan sebuah langkah awal dalam mendesain. Dalam proses membuat programming, dilakukan riset awal mengenai objek yang akan dirancang. Perancang harus meriset dengan lengkap dalam tahap ini. Selain riset, perancang harus mencari informasi selengkap-lengkapnyanya kemudian menganalisa informasi tersebut, mengidentifikasi masalah yang ada, serta

memecahkannya untuk mendapatkan hasil yang klien atau pengguna inginkan.

Dalam pelaksanaan pembuatan programming, perancang dapat melakukan wawancara terhadap pengguna untuk mengetahui kebutuhan serta keinginan pengguna secara estetika dan fungsi. (Botty Salitsky, 2017)

Setelah desainer dapat membuat programming, furniture serta organisasi ruang harus dipikirkan dengan baik. Display-display pada museum di Indonesia masih banyak yang belum indah secara estetika juga memiliki tata ruang yang baik. Beberapa museum di Indonesia masih membuat pengunjung berputar-putar untuk dapat menikmati pameran. Maka dari itu, Museum Teh Sosro belajar dari museum-museum yang telah ada terkait estetika display serta organisasi ruang yang ada. Estetika sangat penting untuk mampu memancarkan citra dari sang museum.

Selain estetika, display museum harus mampu menjadi instrumen komunikasi antara benda koleksi dengan pengunjung. Selain dari komunikasi, benda koleksi juga harus mampu ditunjang dan dirawat dengan betul sehingga benda-benda koleksi yang tergolong kuno dapat dilestarikan. Museum masa kini semakin berkembang dan sarana display yang ada juga semakin bermacam-macam, seperti sarana

audiovisual, layar sentuh interaktif, ruang yang interaktif, dsb. Di dalam museum, pengunjung harus dapat melihat benda koleksi menggunakan sudut pandang baru, menangkap isi dan maksud dari benda koleksi, mendapatkan hal, pengalaman dan ilmu baru, dan terjadinya interaksi di dalam museum. Dalam terjadinya interaksi di dalam museum, sarana yang digunakan dapat menggunakan berbagai macam sarana, seperti audiovisual, dengan cara menampilkan video atau ruang interaktif dimana pengunjung dapat mendapatkan pengalaman baru seperti benda koleksi layar sentuh dsb. (Ahmad, Abbas, Mohd. Taib, & Masri, 2014)

Penelitian ini bertujuan untuk Museum Teh Sosro dapat memiliki display yang baik, informatif, ergonomis, organisasi ruang yang optimal, dan estetika yang mampu memancarkan citra Museum Teh Sosro. Display-display yang telah ada di museum-museum Indonesia, terutama Jakarta, masih banyak yang tertinggal. Hal ini membuat museum terkesan kuno dan pengunjung sulit untuk mendapatkan maksud dan arti dari benda koleksi. Selain itu, organisasi ruang yang ada cenderung membingungkan dan membuat pengunjung bertabrakan satu dan lainnya. Secara estetika pun masih belum optimal sehingga secara visual, museum-museum tsb

masih terkesan kuno dan kurang sedap dipandang oleh pengunjung. Maka dari permasalahan yang ada, diharapkan Museum Teh Sosro dapat menjadi museum yang modern, informatif dan estetik.

## II. METODE

Untuk melakukan penelitian tersebut, kami menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui dan mendalami secara rinci dari pengelola maupun peneliti selaku perancang Museum Teh Sosro

Berikut ini merupakan langkah-langkah metode penelitian kami,

1. Data Literatur
2. Data Lapangan
  - a. Observasi
  - b. Wawancara

Untuk mengumpulkan data lapangan peneliti melakukan observasi partisipatoris menyeluruh dibantu dengan sarana wawancara ke beberapa museum di Jakarta. Hal ini dikarenakan Museum Teh Sosro sebagai objek maupun museum teh selaku objek dengan topik serupa belum hadir di Indonesia. Untuk wawancara, peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur, dan peneliti mengirimkan pertanyaan-pertanyaan via e-mail dikarenakan situasi dan kondisi pandemi.

Untuk data literatur, peneliti mempelajari tentang museum secara luas, furniture pada

museum, estetika, juga organisasi ruang. Tidak hanya literatur buku, peneliti juga mencari dan mempelajari jurnal-jurnal yang terkait dengan masalah dari penelitian yang sedang dilaksanakan.

Hasil observasi akan peneliti kaji ulang dan akan di konversi ke dalam bentuk teks. Kemudian data-data akan peneliti pilah-pilah apa yang perlu dan tidak perlu, lalu, data yang telah peneliti dapatkan akan peneliti bandingkan dengan literatur yang telah peneliti baca dan telah peneliti interpretasi. Peneliti menggunakan metode kualitatif karena penelitian ini tidak terkait dengan pengunjung. Penelitian ini lebih mengacu kepada teknis dari perancangan Museum Teh Sosro, sebagai objek perancangan peneliti. Penelitian ini juga berguna untuk melakukan sebuah perancangan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian dan rancangan awal, maka peneliti menemukan tema yang tepat bagi perancangan ini adalah "*Tea : All around Asia*". Arti dari tema ini adalah membawa jenis-jenis teh dari negara asal teh serta negara tempat dimana teh dikenal dan menjadi minuman terkenal di dunia. Selain itu, teh yang dibawa tidak hanya dari Asia namun juga dunia dengan beragam

teh yang telah di kembangkan selama ratusan tahun. Dalam segi estetika, Museum Teh Sosro akan membawa dan menampilkan penggabungan ciri khas dari negara-negara Asia, terutama Indonesia selaku negara dimana Sosro menjadi besar dan tempat Museum Teh Sosro berada.

Citra yang ingin ditampilkan adalah rekreatif dan edukatif. Gaya yang akan tampil dalam rancangan adalah Kontemporer dan Minimalist. Kontemporer berarti kekinian. Namun maksud dari kontemporer ini adalah mengikuti zaman dimana kontemporer itu berada. Sehingga gaya kontemporer dalam Museum Teh Sosro menunjukkan desain yang dinamis dan mampu mengikuti perkembangan zaman.

Trend kontemporer yang ada di masa kini adalah desain yang tidak berlebihan namun tetap fungsional dengan bentuk yang beragam bahkan cenderung *“out-of-the-box”*. Gaya minimalist menunjukkan desain yang tidak bermacam-macam dan tepat dengan maksud dari si objek yang dirancang, dalam hal ini Museum Teh Sosro. Selain itu, dalam perancangan area pameran, minimalist membuat pengunjung dapat terfokus kepada benda koleksi yang disajikan.

Berikut ini merupakan daftar koleksi yang akan ditampilkan oleh Museum Teh Sosro.

Tabel 1. Koleksi Museum Teh Sosro

Koleksi yang dipamerkan	Keterangan
Area/ Zona: Sejarah Teh	
Infografis sejarah teh	Menggunakan vitrin dinding dengan diberikan lampu untuk memberikan <i>highlight</i> ke infografis.
Infografis mengenai tanaman teh	Menggunakan panil-panil yang digantung di dinding museum. Panil yang digantung akan berisi infografis mengenai tanaman teh.
Alat-alat untuk membuat teh.	Disajikan menggunakan vitrin dinding, atau vitrin ganda dengan pembatas kaca dan area untuk memberikan keterangan.
Alat-alat untuk minum teh (berupa keramik, tanah liat dan beragam lainnya).	Disajikan menggunakan vitrin dinding, vitrin tengah atau vitrin ganda dengan pembatas kaca dan area untuk memberikan keterangan.
Diorama mengenai sejarah teh.	Disajikan menggunakan panggung dan dibuat suasana seperti zaman ketika teh ditemukan hingga teh menjadi terkenal.
Interaktif berupa permainan menebak fakta mengenai sejarah teh	Disajikan menggunakan teknologi layar sentuh untuk memberikan jawaban dan layar LED untuk menampilkan pertanyaan kepada pengunjung.
Area/ Zona: Teh	
Jenis-jenis daun-daun teh.	Disajikan menggunakan panil di dinding. Nantinya daun teh akan dipajang di panil beserta nama dan informasi singkat. Teh yang digunakan daun teh imitasi agar tetap awet.
Jenis-jenis daun teh yang telah diolah.	Disajikan menggunakan pedestal dengan pengaturan seperti pada gambar, daun teh kering dan informasi singkat mengenai masing-masing jenis teh.
Jenis-jenis wewangian teh.	Disajikan dengan menggunakan bola kaca dengan serbuk teh atau rotan yang telah diinfus wangi teh yang digantung keatas langit-langit. Nantinya display ini akan berupa display interaktif untuk pengunjung.
Interaktif suara-suara dari alam, seperti suara air mengalir, suara burung berkicau, dsb.	Sama seperti display untuk wewangian teh, yang membedakan adalah display yang digantung berupa tembikar atau serupa dengan sistem speaker didalamnya, sehingga pengunjung dapat mendengarkan suara-suara alam.

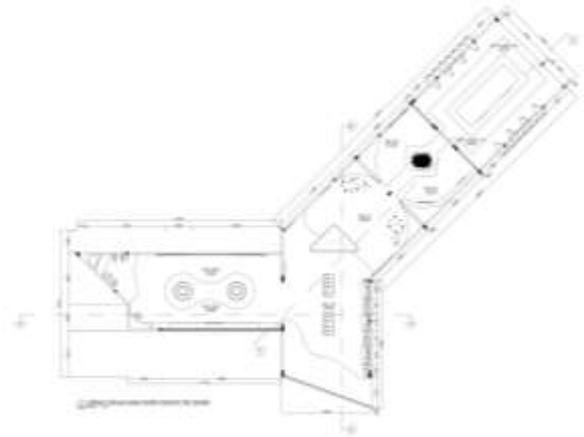
Koleksi yang dipamerkan	Keterangan
Sarana mencoba berbagai jenis teh yang telah diseduh.	Disajikan menggunakan pedestal, dimana terdapat teko dan gelas kertas untuk pengunjung dapat mencoba setiap jenis teh yang telah diseduh.
Area/ Zona: Sosro	
Lini produk dari PT. Sinar Sosro	Disajikan menggunakan vitrin dinding dengan rupa rak.
Kemasan Tehbotol Sosro dari masa ke masa	Disajikan dengan panil dinding dengan informasi tahun dan kemasan yang dipajang.
Sejarah PT. Sinar Sosro	Disajikan menggunakan proyektor interaktif mengenai awal ditemukan PT. Sinar Sosro hingga sekarang terkenal.
Area interaktif untuk berfoto dan print foto langsung di tempat.	Berupa 1 area dengan dekorasi mengenai Sosro serta properti dengan 1 mesin untuk mencetak foto secara mandiri.
Area/ Zona: Pabrik Teh	
Miniatur mesin yang digunakan dalam pabrik Tehbotol Sosro	Disajikan dengan menghadirkan mesin yang digunakan untuk mengolah Tehbotol. Apabila mesin terlalu besar maka dibuat versi kecil non-fungsional
Miniatur mesin digunakan untuk mengolah daun teh.	Disajikan dengan menghadirkan mesin yang digunakan untuk mengolah Tehbotol. Apabila mesin terlalu besar maka dibuat versi kecil non-fungsional
Miniatur pabrik teh PT. Sinar Sosro	Disajikan dengan vitrin tengah. Untuk menampilkan fungsional pabrik, maka miniatur mesin dapat bergerak seperti asli.

Sumber : Data Diolah Sendiri

Berdasarkan data diatas, maka dapat diatur peletakkan serta layout display serta area untuk dinikmati oleh pengunjung. Denah yang telah diolah merupakan hasil dari tema, citra dan daftar koleksi yang telah didapatkan.

#### A. Organisasi Ruang

Berikut denah dari area pameran Museum Teh Sosro.



Gambar 1: Denah Area Pamer Museum Teh Sosro (sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Denah diatas merupakan sepenggal denah dari ruang khusus area pameran yang didesain. Total luas area pameran mencapai 1100 m<sup>2</sup>, sehingga area pameran yang didesain hanya mencakup area yang terlampir. Pada denah diatas, terdapat area sejarah teh lantai 2, area teh, dan area Sosro. Pada area sejarah teh, terdapat juga pada lantai 1. Area teh menjelaskan segala hal tentang teh mulai dari apa itu teh, macam-macam teh, cara mengolah teh, hingga cara menanam teh. Pada area Sosro, berisikan segala hal mengenai Sosro mulai dari sejarah hingga kemasan Sosro dari dulu hingga sekarang. Bermula dari awal memasuki area hingga area berikutnya, area pameran diberikan sedikit pencahayaan pembimbing agar pengunjung dapat mengetahui area berikutnya yang harus dituju dan dinikmati. Kebanyakan dari koleksi yang ditampilkan menggunakan vitrin kaca untuk

membantu pengunjung untuk menikmati koleksi namun keamanan tetap terjaga.

## B. Implementasi Desain

Berikut ini merupakan implementasi desain pada area pameran Museum Teh Sosro.



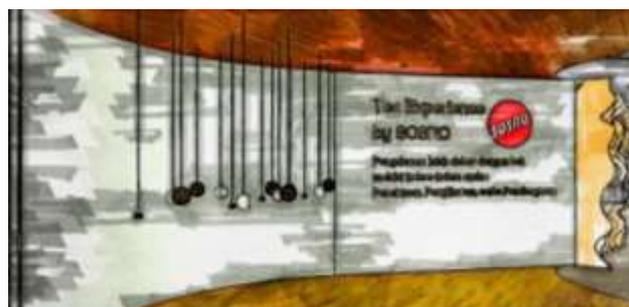
Gambar 2: Perspektif Area Teh 1 (sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Gambar diatas menampilkan area teh dimana pengunjung dapat melihat jenis-jenis teh yang telah diolah. Diolah dengan artian telah dikeringkan dan diseduh. Teh-teh ini dapat dilihat oleh pengunjung menggunakan piring kaca dan terdapat penjelasan mengenai jenis dan cara mengolah secara singkat. Penjelasan dalam bentuk grafir ke meja display.

Selain melihat bentuk teh yang telah diolah, pengunjung juga dapat mencicipi teh tersebut. Di meja yang berbeda terdapat area untuk teko dan gelas kertas. Pengunjung dapat melihat teh yang telah diseduh oleh pengelola, kemudian menuangkan teh dari teko ke gelas kertas yang tersedia dan kemudian mencicipi

teh tersebut. Hal ini membuat interaksi yang menarik bagi pengunjung. Agar tetap bersih, pengunjung yang sudah selesai dapat membuang sampah gelas kertas ke tempat sampah yang telah disediakan dibawah meja display.

Vitrin kaca didepan meja display menampilkan jenis-jenis daun teh beserta biji-bijian dari teh itu sendiri. Tidak hanya daunnya, namun bunga dari teh tersebut juga turut dipamerkan. Dari koleksi ini, pengunjung dapat mengetahui jenis-jenis teh, bentuk daun teh, bentuk bunga teh, dan bentuk biji teh.



Gambar 3. Perspektif Area Teh 2  
Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar diatas menampilkan salah satu koleksi interaktif lainnya yang dihadirkan oleh Museum Teh Sosro. Dalam koleksi ini, yang dihadirkan oleh Museum Teh Sosro adalah interaksi dimana pengunjung dapat mencium wewangian teh serta mendengarkan suara-suara alam seperti kicauan burung, deru sungai mengalir, deru angin di bukit, dsb. Pada koleksi ini, suasana ruangan dibuat sedikit gelap

dengan sedikit cahaya buatan. Tujuan dari hal ini adalah agar pengunjung dapat terfokus kepada koleksi, sehingga indera penciuman dan pendengaran milik pengunjung dapat lebih aktif sehingga pengunjung dapat menikmati koleksi dengan baik.



Gambar 4. Perspektif area Sosro 1  
Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar diatas menampilkan area Sosro dimana pengunjung dapat mengetahui segala hal tentang Sosro melalui area ini. Koleksi yang ditawarkan adalah proyektor interaktif, dimana pengunjung dapat menikmati koleksi yang dipamerkan secara digital layaknya layar sentuh.

Koleksi yang dipamerkan adalah informasi mengenai Sosro dan PT. Sinar Sosro selaku perusahaan yang membuat Sosro menjadi besar. Dalam koleksi tersebut, pengunjung dapat mengetahui sejarah bagaimana Sosro bisa menjadi teh siap minum yang terkenal hingga seluruh Indonesia.

Pada dinding seberang koleksi digital, terdapat display kemasan-kemasan terdahulu

Sosro serta bentuk kemasan Sosro selain bentuk botol. Tidak hanya itu, beberapa kemasan produk dari PT. Sinar Sosro juga ditampilkan. Pengunjung dapat mengetahui dan melihat kemasan-kemasan terdahulu dari produk andalan Sosro yaitu Tehbotol Sosro.



Gambar 5. Perspektif area Sosro 2  
Dokumentasi Pribadi, 2020

Gambar diatas menampilkan salah satu *spot* menarik dari Museum Teh Sosro, yaitu pojok berfoto. Di area ini, pengunjung dapat berfoto dengan *background* estetik ala Sosro. Terdapat logo Sosro yang bersinar sehingga pengunjung dapat berfoto dengan logo Sosro. Dekoratif disamping logo sosro merupakan paduan estetika Jepang, Cina, dan Indonesia yang berbentuk partisi namun tidak memisahkan. Dekoratif tersebut merupakan implementasi dari tema "*Tea : All around Asia*" milik Museum Teh Sosro. Tak hanya berfoto, pengunjung dapat mencetak foto mandiri di mesin yang tersedia. Mesin tersebut dapat terhubung ke jaringan nirkabel yang tersedia atau terhubung ke ponsel atau kamera milik pengunjung.

#### IV. SIMPULAN

Dari implementasi desain yang terlengkap serta organisasi ruang yang telah ditampilkan, Museum Teh Sosro berhasil membuat area pameran yang menarik namun juga tetap nyaman bagi pengunjung. Pengunjung dapat berkeliling area pameran dengan baik tanpa khawatir tertabrak satu sama lain. Luas sirkulasi telah diperhitungkan dengan baik.

Dari segi tema, telah ditampilkan dan terpilih tema yang merepresentasikan Sosro sebagai minuman teh siap minum dari Indonesia yang bertujuan untuk mendunia. Tema mencampurkan estetika dari negara-negara Asia seperti Cina dan Jepang serta Indonesia dengan baik tanpa adanya “tabrak menabrak” satu dengan lainnya.

Dari segi estetika, pengunjung dapat menikmati estetika yang telah ditampilkan di Museum Teh Sosro. Walaupun terdapat pencampuran estetika dari berbagai negara, namun tidak menjadi polusi visual bagi pengunjung.

Dari ketiga hal tersebut dapat dipastikan bahwa tujuan dari penelitian telah tercapai dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S., Abbas, M. Y., Mohd. Taib, M., & Masri, M. (2014). *Museum Exhibition*

*Design : Communication of Meaning and the Shaping of Knowledge. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 254-265.*

Botty Salitsky, R. M. (2017). *Programming & Research ; Skills and Techniques for Interior Designers*. London: Bloomsbury Publishing.