

# Desain Interior yang Interaktif pada Museum Jamu Jago, Semarang

Ferdian Suciokto<sup>1</sup>, Dwi Sulistyawati\*<sup>2</sup>, Ferdinand<sup>3</sup>

Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Universitas Tarumanagara

[ferdian.615160053@stu.untar.ac.id](mailto:ferdian.615160053@stu.untar.ac.id), [dwis@fsrd.untar.ac.id](mailto:dwis@fsrd.untar.ac.id), [ferdinand@fsrd.untar.ac.id](mailto:ferdinand@fsrd.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

*Abstrak – Seiring berkembangnya dunia pada saat ini, masyarakat mulai melupakan obat tradisional (jamu) yang sudah dipercaya masyarakat secara turun menurun. Jamu merupakan ramuan alam (daun, akar, umbi-umbian) untuk perawatan kesehatan dan kecantikan. Melihat fenomena tersebut, jamu membutuhkan tempat perkembangan teknologi yang dapat menampung pelestarian, pengenalan kembali serta peningkatan nilai-nilai yang dimiliki jamu berbagai kegiatan bernama Museum Jamu. Namun, minat masyarakat masih sangat rendah untuk mengunjungi museum karena penataan koleksi museum yang monoton dan kesan museum yang terkesan horror. Oleh karena itu, Museum jamu diperlukan Perancangan ulang museum agar lebih menarik bagi masyarakat. Perancangan dilakukan dengan programatis metode kualitatif (deskriptif) dengan mengumpulkan data programming museum jamu dan membandingkan data museum-museum untuk proses analisis teknis maupun non teknis yang ada di museum. Museum tersebut di desain untuk memberikan pendidikan kepada masyarakat secara fisik (mengkonsumsi jamu) dan non-fisik (rekreasi & edukasi) dengan cara penyampaian yang menarik sehingga digunakan konsep Interactive Museum.*

**Kata kunci:** Indonesia; Interaktif; Interior; Jamu; Museum.

## I. PENDAHULUAN

Indonesia telah dikenal akan kekayaan alamnya, tanah yang subur dan hamparan tanaman berkhasiat mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Masyarakat telah lama memanfaatkan kekayaan alam dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari proses pengolahan tanah, pengambilan hasil panen, termasuk berbagai produk perawatan kesehatan dan kecantikan yang juga berasal dari alam. Leluhur bangsa kita telah lama mengenal khasiat tanaman yang diambil dari daun, akar maupun umbinya. Berbagai ramuan perawatan kecantikan wajah dan tubuh dalam bentuk minuman dikenal dengan sebutan jamu (Farida, 2014, p. 3).

Jamu sebagai minuman herbal atau minuman tradisional yang berasal dari tanaman, secara luas telah diterima di hampir seluruh negara di dunia. Jamu berkembang pesat dalam ilmu kesehatan, bahkan dapat menjadi komoditas dengan menghasilkan nilai ekonomi.

Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyebutkan bahwa 65% dari penduduk negara-negara maju telah memanfaatkan jamu sebagai obat alternatif. Di berbagai belahan dunia khususnya di Asia dan Amerika Latin, jamu juga secara luas dimanfaatkan secara turun-temurun karena memiliki khasiat dalam menjaga kesehatan.

Menurut data dari WHO, diketahui bahwa di Afrika bahkan mayoritas penduduknya tergantung pada obat

tradisional. Hal ini ditunjukkan dengan prosentase tinggi hingga mencapai 80% penduduk menggunakan obat tradisional untuk memelihara kesehatannya. Demikian juga penduduk di Asia dan Amerika latin, penduduk sejak dahulu telah memanfaatkan alam untuk kesehatannya sehingga secara rutin mengkonsumsi jamu untuk memelihara kesehatan (WHO, 2002, pp. 1-3).

Museum adalah fasilitas umum yang memberikan layanan informasi, edukasi dan rekreasi. Museum memberikan pengalaman melalui koleksinya yang langka dan unik, serta ilmu pengetahuan yang melekat pada benda koleksinya. Pada dasarnya museum menjadi lokasi untuk tujuan menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan benda-benda koleksi yang menjadi bukti materiil dari hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya dalam upaya sebagai penunjang perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa (Pariwisata, 2008, p. 5). Museum Jamu termasuk dalam kategori museum khusus, yaitu museum yang memiliki benda koleksi khusus yang terdiri dari berbagai bukti material yang merupakan hasil peradaban masyarakat dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu disiplin ilmu, dan satu

cabang teknologi. (Pariwisata, Ayo Kita Mengetahui Museum, 2009, p. 10).

Dalam interior sebuah museum, perlu memperhatikan pemilihan metode penyajian dan konsep alur penyajian koleksi yang akan digunakan. Metode penyajian terdiri dari beberapa pendekatan, sebagai berikut: (Pariwisata D. K., 1998, pp. 43-45):

1. Metode penyajian artistik. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memamerkan benda-benda diutamakan yang mengandung banyak unsur keindahan;
2. Metode penyajian intelektual atau edukatif, metode ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk tidak saja fokus pada benda yang dipamerkan, tetapi juga termasuk segala aspek terkait benda koleksi tersebut, misalnya adalah tahapan proses pembuatan benda koleksi tersebut hingga termasuk cara penggunaan dan fungsinya;
3. Metode penyajian romantik atau evokatif. Pada metode ini benda koleksi dipamerkan dengan menyertakan suasana lingkungan di mana benda-benda tersebut berada.

Dalam teorinya, terdapat beberapa pendekatan dalam alur penyajian atau

penataan koleksi museum. Yaitu dengan menggunakan beberapa pendekatan sebagai berikut (Arbi, et al., 2011):

1. Pendekatan Kronologi;

Penyajian kronologi memberikan sajian koleksi secara kronologis dari tahapan waktu. Penempatan benda koleksi di museum adalah berurutan sesuai dengan tahapan waktunya, dengan berdampingan antara benda koleksi dengan informasi pendukungnya.

2. Pendekatan Taksonomik;

Pendekatan ini memberikan display koleksi dalam kelompok atau sistem klasifikasi (berdasarkan pada kualitas, kegunaan, gaya, periode atau pembuat).

3. Pendekatan Tematik;

Jenis pendekatan ini tidak menekankan pada objek koleksinya, tetapi lebih menekankan pada tema dengan cerita tertentu.

4. Pendekatan Gabungan.

Pendekatan ini pada dasarnya merupakan kombinasi dari ketiga pendekatan tersebut di atas, yaitu pendekatan kronologi, taksonomik dan tematik.

Pada perancangan Museum Jamu Jago Semarang, metode penyajian koleksi yang

diterapkan adalah konsep interaktif antara pengunjung dan benda koleksi dengan pendekatan alur kronologi. Masyarakat mengenal museum sebagai fasilitas umum yang membosankan bagi kaum mayoritas, oleh karena itu museum harus dirancang dengan cara yang menyenangkan namun tetap memberikan edukasi, salah satunya adalah dengan menjadikan museum akan lebih interaktif. Berikut beberapa kunci dalam pembuatan museum interaktif (Sugiarto, Istanto, & Nuradhi, 2017, pp. 18-19):

1. Alur sirkulasi dalam museum dibuat dalam pola linear;

2. Benda koleksi diatur sedemikian rupa sehingga menimbulkan interaksi dengan pengunjung;

3. Melibatkan kegiatan fisik: menuntut pengunjung bergerak merespon desain display sehingga terdapat pengalaman ruang bagi pengunjung selama menikmati koleksi museum.

4. Display koleksi ditampilkan dengan memperhatikan kaidah-kaidah prinsip desain sehingga menjadi menarik;

5. Menerapkan teknologi dalam desain display-nya, misal melibatkan pemanfaatan video, audio maupun teknologi *mobile* sehingga pengunjung memiliki berbagai pilihan dalam

menggali informasi terkait dengan benda koleksi museum.

## II. METODE

Metode pengumpulan data perancangan interior Museum Jamu Jago menggunakan metode programatis yang sesuai dengan tahapan dalam mendesain. Teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

### 1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan paper, journal, ataupun bacaan-bacaan yang mendukung judul perancangan proyek serta website-website resmi untuk memvalidasi data yang digunakan dalam laporan tersebut.

### 2. Studi Lapangan

#### A. Wawancara

Wawancara adalah bentuk penggalan informasi yang melibatkan narasumber sebagai ahli di bidang tertentu yang akan menentukan hasil analisis nantinya. Peneliti bertindak sebagai pewawancara, harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menggali informasi yang akan digunakan dalam penelitian. (Moleong, 2018, p. 186).

#### B. Dokumentasi

#### C. Observasi

Metode analisis data menggunakan metode kualitatif yang berpedoman pada data-data literatur dan data fisik, non-fisik dengan mempertimbangkan data-data antropometri sebagaimana mestinya.

## III. HASIL & PEMBAHASAN

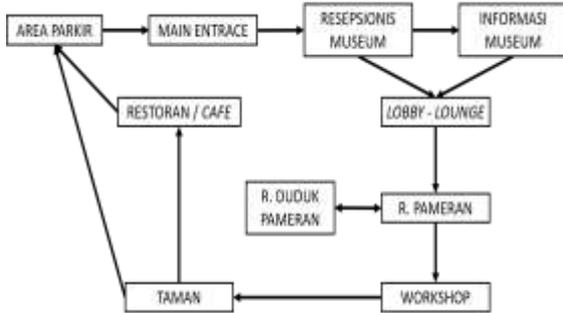
Museum Jamu Jago merupakan museum khusus yang memamerkan penjelasan tentang jamu. Lokasi Perancangan berada di Jl. Taman Mini Indonesia Indah, Ceger, Cipayang, Jakarta Timur 13820, Indonesia.



Gambar 1: Lokasi Makro Museum Jamu Jago (sumber: Suciokto,2020)

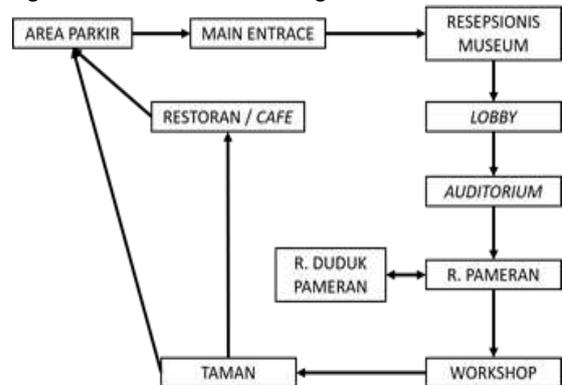
Museum Jamu Jago dapat digolongkan beberapa pola sirkulasi yaitu sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola museum, dan sirkulasi barang. Pola sirkulasi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Bagan 1: Pola Sirkulasi Pengunjung



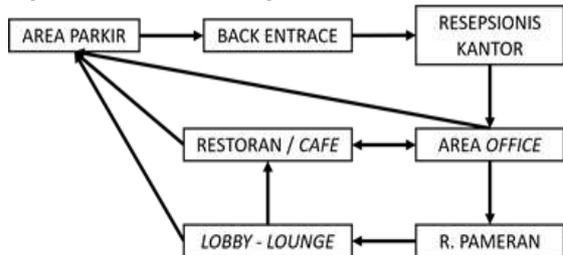
Sumber: Suciokto, 2020

Bagan 2: Pola Sirkulasi Rombongan



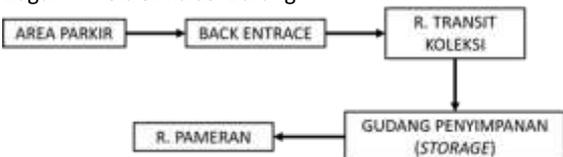
Sumber: Suciokto, 2020

Bagan 3: Pola Sirkulasi Pengelola Museum



Sumber: Suciokto, 2020

Bagan 4: Pola Sirkulasi Barang

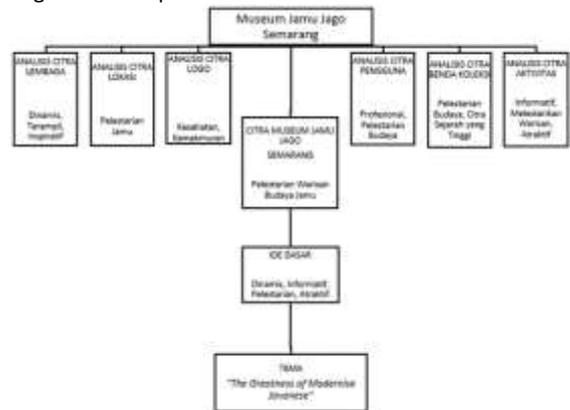


Sumber: Suciokto, 2020

Citra atau *image* yang ingin ditampilkan dalam perancangan interior Museum Jamu

Jago adalah dinamis, informatif, atraktif dan memiliki nilai sejarah yang tinggi. Citra atraktif yang ingin ditampilkan dalam jamu jago dengan konsep teknologi masa kini yang didukung dengan citra pelestarian budaya dengan memberi aksesoris lokal yang memberikan kesan nyaman di dalam Museum Jamu Jago.

Bagan 5: Konsep Citra



Sumber: Suciokto, 2020

Perancangan interior museum mengangkat tema “The Greatness of Modernize Javanese”, dimana ingin menunjukkan bahwa jamu yang berasal dari Jawa tidak lekang oleh waktu dan masih diperlukan masyarakat luas untuk kesehatan.

Dari tema tersebut akan menggunakan gaya kontemporer karena merupakan gaya yang sesuai dengan perkembangan zaman. Gaya yang dihasilkan juga lebih dinamis dan tetap menonjolkan gaya lokalnya yang sesuai dengan citra dari museum jamu jago. Disamping itu tidak lupa berdasarkan citra

pengguna dan aktivitas, konsep yang ingin ditonjolkan adalah atraktif dan informatif.

Konsep bentuk yang digunakan adalah bentuk-bentuk yang dinamis, sedangkan warna yang digunakan pada perancangan menggunakan kombinasi warna analog, yang erat dengan alam (akar, daun).

### The Greatness of Modernize Javanese



Gambar 2: Moodboard (Suciokto, 2020)



Gambar 3: Konsep Material (sumber: Suciokto, 2020)

Pertama, pengunjung akan memasuki zona penerima museum yang akan disambut dengan suasana Jawa yang tidak kaku. Pada area penerima, tersedia juga area *ticketing* yang menggunakan sistem *self-ticketing* yang menggunakan QR.



Gambar 5. Resepsionis Museum (sumber: Suciokto, 2020)

Selanjutnya, pengunjung akan mulai memasuki area *Lobby*, dimana di *Lobby* terdapat ruang informasi, lounge, restoran, dan lain-lain. Baru setelah melewati *Lobby*, pengunjung diarahkan ke ruang pameran dengan signage yang sudah disediakan untuk memudahkan informasi sirkulasi terhadap pengunjung.

Untuk memasuki ruang pameran, pengunjung akan memasuki pintu masuk yang menyerupai terowongan yang memberi kesan hutan alam.



Gambar 6. Pintu Masuk Ruang Pameran (sumber: Suciokto, 2020)

Koleksi di ruang pameran akan disusun berdasarkan pada masanya, yang setiap ruangan akan *diberi LED signage*. Untuk mendukung konsep interaktif, ruang pameran banyak menggunakan *LED touchscreen*.



Gambar 7. Ruang Pameran (sumber: Suciokto, 2020)

Di sisi lain ruang pameran juga ada menggunakan *LED Table* dan menggunakan partisi gelombang.



Gambar 8. Ruang Pameran 2 (sumber: Suciokto, 2020)



Gambar 9. Ruang Pameran 3 (sumber: Suciokto, 2020)

Selain beberapa penerapan konsep interaktif di atas, museum juga didukung dengan konsep suara, aroma (memberi suasana aroma jamu di ruang pameran) dan visual (menggunakan wall screen LED). Untuk display informasi juga menggunakan

*tab* untuk lebih mengerti dan bisa melihat visual serta video secara langsung.



Gambar 10. Konsep Interaktif Ruang Pameran (sumber: Suciokto, 2020)



Gambar 11. Ruang Pameran 4 (sumber: Suciokto, 2020)

Pada beberapa area, lantai juga menggunakan LED interactive floor yang menggunakan tracking system, sehingga pengunjung dapat berinteraksi di lantai tersebut juga.



Gambar 11. Lantai LED (sumber: Suciokto, 2020)

#### IV. KESIMPULAN

Pada perancangan Museum Jamu Jago dapat disimpulkan bahwa perancangan akan difokuskan pada penerapan konsep interaktif antara pengunjung dan benda

koleksi. Perancangan interior museum dilakukan dengan pendekatan kronologi, dimana tema yang diangkat adalah “*The Greatness of Modernize Javanese*”.

Penerapan konsep interaktif dicapai melalui berbagai penggunaan teknologi seperti *self-ticketing*, *QR code*, *LED touch screen*, *LED Flooring*, *Sensory*, dan *video mapping*. Diharapkan perancangan museum ini dapat memberi pengalaman yang berbeda terhadap pengunjung dan dapat memberi edukasi kepada pengunjung, serta dapat memenuhi tujuan dari museum sendiri yaitu informative, konservatif dan rekreatif.

## V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan jurnal ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari pihak-pihak yang terkait dengan perancangan. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak terkait, khususnya kepada pihak Museum Jamu Jago yang sudah memberikan izin atas survey dan bersedia meluangkan waktu untuk memberi segala informasi terkait museum.

## DAFTAR PUSTAKA

Arbi, Y., Yulianto, K., Tjahjopurnomo, R.,  
Kosim, M. A., Oesman, O., &

Sukasno. (2011). *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.

Farida. (2014). *Jamu Warisan Tradisional Indonesia*. Surabaya: Arta Sarana Media.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pariwisata, D. K. (1998). *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah & Purbakala, Direktorat Museum.

Pariwisata, D. K. (2008). *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Direktorat Museum.

Pariwisata, D. K. (2009). *Ayo Kita Mengenal Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Direktorat Permuseuman.

Suciokto, F. (2020). *Perancangan Interior Museum Jamu Jago*. Fakultas Seni

Rupa dan Desain, Universitas  
Tarumanagara. Jakarta.

Sugiarto, S., Istanto, F. H., & Nuradhi, M.  
(2017). *Pengapilkasian Konsep  
Interaktif Terhadap Desain Mini  
Maritime Museum di Surabaya.*  
Surabaya: Arsitektur Interior  
Universitas Ciputra

