

Implementasi Tema ‘*A Ride on The Wind*’ pada Perancangan Interior Museum Layang-Layang Indonesia

Catherine Benethan¹, Eddy Supriyatna Marizar², Maitri Widya Mutiara³

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

Catherine.615150001@stu.untar.ac.id, eddym@fsrd.untar.ac.id, maitrim@fsrd.untar.ac.id

Abstrak—Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, permainan tradisional tidak lagi dilirik oleh generasi muda, salah satunya layang-layang. Keberadaan Museum Layang-layang Indonesia adalah salah satu usaha untuk membangkitkan minat masyarakat terhadap permainan tradisional ini, namun Museum Layang-layang Indonesia kurang menarik minat masyarakat dari segi visual dan teknologi, padahal pertumbuhan ekonomi pariwisata harus diikuti dengan perubahan gaya hidup manusia. Untuk mengembalikan minat masyarakat terhadap permainan tradisional layang-layang dan menarik wisatawan mengunjungi Museum Layang-layang Indonesia, upaya yang dapat dilakukan adalah melakukan perancangan ulang desain interior terhadap museum. Tujuan perancangan ini adalah mendapatkan konsep dan tema desain yang dapat menjawab permasalahan tersebut. Metode yang digunakan adalah metode programatik berupa pengumpulan data studi literatur dan studi lapangan, identifikasi permasalahan, analisis, dan konsep. Dari hasil analisis, tema yang digunakan pada perancangan adalah ‘*A Ride on The Wind*’ dengan gaya *neo futurism-rustic*. Citra yang akan ditunjukkan adalah interaktif, atraktif, dan imajinatif. Penulisan dilakukan secara deskriptif untuk menjelaskan proses perancangan dan menunjukkan secara visual hasil perancangan desain interior Museum Layang-layang Indonesia.

Kata kunci: Interior; Layang-layang; Museum; Perancangan.

I. PENDAHULUAN

Museum Layang-layang Indonesia tidak hanya didirikan untuk mengumpulkan, merawat, dan memamerkan berbagai koleksi layang-layang. Museum ini memiliki peranan penting dalam menjaga kelestarian permainan tradisional Indonesia, khususnya layang-layang.

Museum Layang-layang Indonesia menyediakan fasilitas untuk melatih kreativitas dalam membuat kerajinan dan permainan tradisional. Terdapat 600 koleksi layang-layang dari Indonesia dan internasional, dengan berbagai ukuran dan jenis, yang dapat dipelajari secara langsung oleh pengunjung.

Museum adalah sebuah lembaga nirlaba yang terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat dan memamerkan, untuk tujuan-tujuan penelitian, pendidikan dan hiburan, benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya, untuk tujuan kepentingan dan kemajuan masyarakat. (Direktorat Permuseuman, 1999/2000:15)

Untuk menjalankan fungsinya, Museum tidak hanya menyediakan fasilitas-fasilitas yang memadai bagi pengunjung. Museum pada era perkembangan informasi dan teknologi perlu mengikuti perubahan tingkah laku manusia dan lingkungan yang memengaruhinya.

Pada perancangan ini, permasalahan desain yang diangkat pada desain interior Museum Layang-layang Indonesia diuraikan menjadi beberapa hal, antara lain mengenai perancangan interior Museum Layang-layang Indonesia yang kurang menarik dan belum mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, jika dibandingkan dengan persyaratan fasilitas museum secara umum, Museum Layang-layang Indonesia belum memenuhi persyaratan. Banyak fasilitas yang tidak memadai dan tidak tersedia, menyebabkan aktivitas pengunjung menjadi terbatas dan kurang efektif.

Tujuan dari perancangan Museum Layang-layang Indonesia adalah menarik minat masyarakat untuk mempelajari permainan tradisional layang-layang melalui perancangan interior yang menarik, nyaman, dan efektif, salah satunya dengan cara pengaturan tata letak koleksi yang menarik. Selain itu, juga merancang pembagian ruang, pemanfaatan ruang, sirkulasi, dan tata letak furnitur yang mampu meningkatkan efektivitas aktivitas dan pekerjaan pengguna ruang.

II. METODE

Metode yang dilakukan dalam perancangan Museum Layang-layang Indonesia adalah metode programatik, yaitu mengidentifikasi permasalahan pada suatu

proyek perancangan, dengan cara mengumpulkan data, menganalisis, kemudian menjawab permasalahan dengan konsep desain. (Kilmer, 1992:197)

Metode pemaparan pada tulisan ini menggunakan metode deskriptif yaitu menggambarkan keadaan subjek atau objek berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Metode pengumpulan data terdiri dari studi literatur dan studi lapangan. Studi literatur dilakukan dengan cara mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan perancangan interior Museum Layang-layang Indonesia. Studi lapangan dilakukan langsung di Museum Layang-layang Indonesia, di Jl. H. Kamang No.38, Pd. Labu, Kota Jakarta Selatan, disertai dengan wawancara dan dokumentasi.

Metode analisis data menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif dan menggunakan landasan teori yang faktual.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Layang-layang Indonesia terletak di Jl. H. Kamang No.38, Pd. Labu, Kota Jakarta Selatan.

Gedung Museum Layang-layang Indonesia berada di kawasan perumahan yang ramai. Gedung museum berada di dalam gang yang kurang strategis dan sulit dicapai. Lokasi

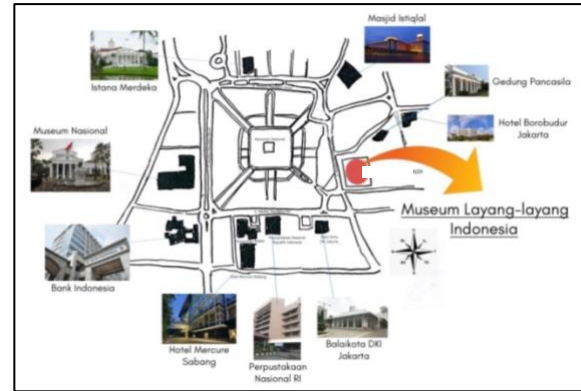
Museum dekat dengan Giant Dapur Susu, Supermarket Aneka Buana, dan Pasar Pondok Labu, yang membuat museum berada di lokasi yang sangat aktif dan padat penduduk.



Gambar 1. Fasad Museum Layang-layang Indonesia (Penulis, 2018)

Dari segi fasad bangunan, citra yang ditampilkan oleh Museum Layang-layang Indonesia adalah tradisional. Hal ini terlihat dari ukiran-ukiran tradisional pada dinding fasad. Citra tradisional juga terlihat dari penggunaan material pada fasad bangunan berupa batu bata ekspos dan ukiran kayu.

Dalam proyek perancangan interior Museum Layang-layang Indonesia ini, museum akan direlokasi ke Jln. Medan Merdeka Timur No.14, Gambir, Kota Jakarta Pusat. Relokasi dilakukan atas beberapa pertimbangan, seperti lokasi yang kurang strategis, tingkat kebisingan yang tinggi, juga luasan tanah yang tidak sesuai dengan hasil analisis kebutuhan ruang.



Gambar 2. Lokasi Museum Layang-layang Indonesia (Penulis, 2018)

Pengunjung Museum Layang-layang Indonesia terdiri dari berbagai kelompok umur, mulai dari anak-anak hingga lansia. Kebanyakan pengunjung adalah pelajar.

Pengunjung Museum Layang-layang Indonesia diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 1: Tabel Klasifikasi Pengunjung.

Kategori	Pengunjung
Gender	Pria dan Wanita
Usia	Anak-anak, Remaja, Dewasa, Lansia
Pekerjaan	Pelajar, Mahasiswa, Pekerja Kantoran, Penikmat Seni, dll
Tujuan Kedatangan	Pengunjung Pameran, Pengunjung Seminar, Pengunjung Pertunjukan Seni dan Budaya
Asal Pengunjung	WNI dan WNA

Sumber: Museum Layang-layang Indonesia, 2018

Museum Layang-layang Indonesia menawarkan berbagai kelas membuat kerajinan, festival, dan acara-acara seminar. Berikut ini adalah urutan aktivitas pengunjung dan staf, yang memengaruhi kebutuhan ruang, antara lain sebagai berikut:

Tabel 2: Tabel Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Fasilitas
Pengunjung	Memarkir kendaraan	Area Parkir
	Membeli tiket, mendapatkan informasi, menunggu	Lobby, Area Informasi
	Menyaksikan video pembukaan	Ruang Auditorium
	Melihat koleksi layang-layang	Ruang Pameran Tetap & Temporer
	Melakukan kegiatan <i>workshop</i>	Ruang <i>Workshop</i>
	Bermain, beristirahat	Ruang Rekreasi, Kafe, Perpustakaan
	Membeli Souvenir	Toko Souvenir
	Mencuci tangan dan kaki, buang air kecil/besar	Toilet
Pengunjung dan Staf	Sholat	Musholla
	Makan dan minum	Kafe
	Mengelola kantor museum	Ruang kantor
Staf	Menyimpan koleksi-koleksi yang tidak dipamerkan	Ruang penyimpanan koleksi
	Memperbaiki dan merawat koleksi	Lab. Konservasi dan Studio Preparasi
	Menyimpan peralatan-peralatan	Gudang

Sumber: Museum Layang-layang Indonesia, 2018.

Berdasarkan data dan analisis terhadap aktivitas dan kebutuhan ruang, mengacu pada buku *Human Dimension & Interior Space* oleh Panero, maka didapatkan perhitungan besaran ruang di Museum Layang-layang Indonesia sebagai berikut:

Tabel 3: Kebutuhan Besaran Ruang.

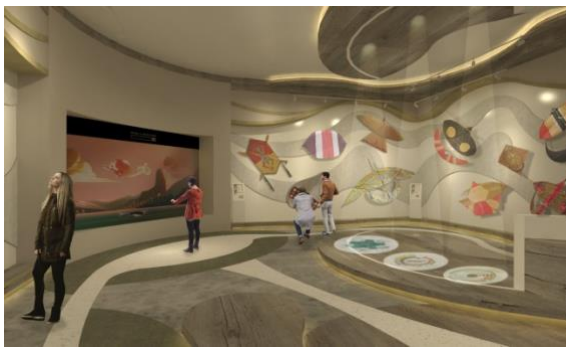
Ruang	Besaran Ruang
Lobby	Area Resepsionis: 37 m ² Area Duduk: 85 m ²
Penitipan Barang	Area Resepsionis: 37 m ² Penyimpanan: 107 m ²
Auditorium	Auditorium Besar: 273 m ² Auditorium Kecil: 85 m ²
Ruang <i>Workshop</i>	Kelas (3): 307 m ² Loker: 53 m ² Wastafel: 16 m ²
Perpustakaan	Area Duduk: 136 m ² Area Komputer: 7 m ² Lemari: 106 m ²
Toko Souvenir	Kasir: 21m ² Lemari <i>Display</i> : 52 m ²
Kafe	Kasir: 21 m ² Area Duduk: 177 m ²
Toilet	<i>Closet</i> : 266 m ² Wastafel: 21 m ²
Pameran	Pameran Tetap: 146 m ² Pameran Temporer: 133 m ²
Kantor Administrasi	Staf (12): 35 m ² Manager (3): 49 m ² Direktur Utama: 17 m ² Penyimpanan: 70 m ² R.Meeting: 29 m ² Pantry: 5 m ²
Gudang Peralatan	Lemari: 35 m ²
Ruang Penyimpanan	Lemari: 35 m ²
Lab. Konservasi	<i>Island Counter</i> : 15 m ² A. Meja Kerja: 6 m ² Penyimpanan: 8 m ²
Studio Preparasi	<i>Island Counter</i> : 15 m ² A. Meja Kerja: 15 m ² Penyimpanan: 8 m ²
Jumlah Besaran Ruang	2391 m²
Sirkulasi 30%	717 m²
Total Besaran Ruang	3180 m²

Sumber: Penulis, 2019.

Komposisi warna yang digunakan di Museum Layang-layang Indonesia adalah warna alam yang memberikan kesan alami. Sedangkan untuk warna aksen menggunakan warna tembaga atau emas.



Gambar 3. Rancangan *Lobby*
(Penulis, 2019)



Gambar 4. Rancangan Ruang Pameran Tetap 1
(Penulis, 2019)

Warna yang digunakan pada Ruang Pameran Tetap lebih monoton, ditujukan untuk menonjolkan koleksi layang-layang museum.

Citra yang ingin ditampilkan pada perancangan interior Museum Layang-layang Indonesia adalah sebuah museum yang **interaktif, atraktif, dan imajinatif**, memberikan ilmu pengetahuan dengan suasana yang menyenangkan, banyak menggunakan elemen-elemen dekoratif yang tidak hanya untuk estetika, tapi juga menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan hangat.

Museum yang interaktif memberikan pengalaman kepada pengunjung. Untuk memberikan pengalaman, museum mengajak pengunjung belajar sambil bermain. Terdapat beberapa teknologi yang dapat digunakan oleh pengunjung, seperti layar-layar monitor interaktif untuk bermain layang-layang secara virtual, tombol sensor yang mengaktifkan suara pada *display* layang-layang, dsb.



Gambar 5. Rancangan Pameran Tetap 1
(Penulis, 2019)



Gambar 6. Rancangan *Entrance* Pameran Temporer (Penulis, 2019)

Untuk mendukung citra perancangan tersebut, gaya yang dipakai adalah gaya *neo futurism-rustic*.

Gaya *neo futurism* yang dimaksud adalah penyimpangan *post modernism* dan mewakili kebutuhan untuk menjembatani

hubungan *modern* dengan teknologi (Fiell, 2013:491). Gaya *neo futurism* dapat dilihat dari penggunaan bentuk-bentuk melengkung yang menyerupai aliran angin.



Gambar 7. Rancangan Kafe Museum (Penulis, 2019)



Gambar 8. Rancangan Kafe Museum (Penulis, 2019)

Sementara itu, *rustic* yang dimaksud lebih kepada jenis material, warna, dan tekstur yang digunakan dalam perancangan.



Gambar 9. Rancangan Pameran Tetap 2 (Penulis, 2019)

Tema yang diterapkan adalah '*A Ride on The Wind*', yang berarti 'sebuah tumpangan di atas angin', seperti layang-layang yang merupakan objek di atas angin. Bila diterjemahkan ke dalam konsep, maka kalimat "*A Ride on The Wind*" berarti sebuah konsep desain interior yang mengandaikan pengunjungnya berada pada tumpangan atau tempat di atas angin/langit. Konsep berada di langit ini diterjemahkan ke dalam elemen-elemen interior, menjadi sebuah ruang yang imajinatif, memiliki elemen-elemen dekoratif yang terinspirasi dari aliran angin dan memberikan perasaan menyenangkan.



Gambar 10. *Images* yang mewakili tema (Penelusuran Penulis, 2018)

Ornamen-ornamen tersebut dituangkan ke dalam elemen interior maupun elemen dekoratif. Misalnya, aliran angin yang menjadi bentuk furnitur, elemen dekoratif dinding dan lantai.



Gambar 11. Rancangan Pameran Tetap (Penulis, 2019)

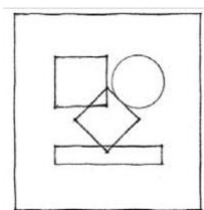
Berikut ini adalah pengorganisasian ruang secara umum di Museum Layang-layang Indonesia berdasarkan sifat zona ruangnya:

Tabel 4: Tabel Pengelompokkan Ruang.

Zona	Ruang
Publik (Koleksi)	Pameran Tetap, Pameran Temporer
Publik (Non Koleksi)	Lobby, Penitipan Barang, Toko Souvenir, Toilet, Kafetaria, Perpustakaan, Workshop, Auditorium
Non Publik (Koleksi)	Lab. Konservasi, Studio Preparasi
Non Publik (Non Koleksi)	Gudang Peralatan, Kantor Administrasi
Penyimpanan Koleksi	Penyimpanan Koleksi

Sumber: Penulis, 2019.

Organisasi ruang yang digunakan dalam konsep perancangan ini adalah organisasi *Clustered* (Berkelompok), yaitu area dikelompokkan berdasarkan kedekatan atau berbagai sifat atau hubungan visual umum (Ching, 1996:195).



Gambar 12. Organisasi ruang *clustered* (Ching, 1996:195)

Museum Layang-layang Indonesia memiliki dua lantai. Lantai pertama memuat

lobby, auditorium, pameran tetap dan temporer, juga kafe. Lantai kedua memuat ruang *workshop*, perpustakaan, kantor administrasi, dan area rekreasi/bermain bagi pengunjung.

Pencahayaan secara *general* menggunakan lampu LED yang ramah lingkungan dan hemat energi. Jenis-jenis *luminaire* yang digunakan adalah *spotlight*, *pendant*, dan *downlight*. Terdapat pula *hidden light* dengan menggunakan LED *strip*. Pencahayaan digunakan untuk menerangi sirkulasi secara *general*, memberikan efek dan fokus terhadap koleksi museum, juga sebagai dekorasi. Warna lampu yang digunakan adalah perpaduan *cool light* dan *warm light*.

Jenis penghawaan yang diterapkan pada perancangan interior Museum Layang-layang Indonesia adalah dengan menggunakan sistem VRV, yaitu menggunakan 1 unit *outdoor* untuk banyak unit *indoor*. Suhu ruang 20°C-24°C, kelembaban 45%-50%, menyesuaikan fungsi ruangan. *Diffuser* AC terdiri dari *ceiling mounted cassette*, *ceiling mounted cassette corner*, *floor standing duct*, dan *ceiling mounted duct*.

Pada ruang pameran temporer dan tetap, kelembaban udara harus selalu terkontrol, oleh karena itu dibutuhkan alat pengatur suhu dan kelembaban (*Digital Thermo-Hygro Control*), juga *return air grill*.

Setiap ruangan pada Museum Layang-layang Indonesia harus memiliki penanganan terhadap kebisingan yang baik, karena banyak pengunjung yang datang akan meningkatkan polusi suara pada ruang-ruang tersebut. Peredaman terhadap suara dapat dilakukan dengan menggunakan material yang mampu meredam suara seperti *gypsum* akustik pada plafon dan dinding.

Setiap ruang membutuhkan *Sound system* untuk memberikan informasi mengenai koleksi museum, juga memberikan efek-efek suara untuk menambah gambaran imajinasi kepada pengunjung.

Konsep keamanan pada Museum Layang-layang Indonesia adalah setiap sudut ruangan pada museum dilengkapi dengan *CCTV*. Setiap ruangan juga harus memiliki alarm. Petugas keamanan harus bertugas di setiap pintu keluar dan area-area penting pada museum. Pada ruang *Lobby* yang merupakan *entrance* pengunjung, diperlukan *EAS System Antenna* di depan pintu masuk.

Sistem pemadam kebakaran ada dua, yaitu aktif dan pasif. Sistem kebakaran aktif merupakan sistem kebakaran yang dapat digunakan untuk memadamkan api secara langsung misalnya tabung pemadam kebakaran, *fire hydrant*, *fire sprinkler*, *fire suppression system*, mobil pemadam kebakaran dan lain-lain. Sistem kebakaran pasif merupakan sistem pencegahan yang

dilakukan agar kebakaran dapat dihindari, pola yang dilakukan adalah dengan memberikan informasi kepada para pengguna ruang bagaimana cara keluar dari gedung. Salah satunya adalah dengan menyediakan lampu *emergency*, *alarm*, dan lambang *emergency*.

Sistem kebakaran juga didukung oleh *heat* dan *smoke detector*. Karena Museum Layang-layang Indonesia memuat koleksi dari bahan-bahan yang mudah terbakar, maka sistem pemadam yang digunakan adalah *thermatic*, yaitu menghentikan kebakaran dengan memberikan gas *CO2* untuk mengurangi oksigen yang mampu memicu api.

IV. SIMPULAN

Untuk mencapai tujuan perancangan Museum Layang-layang Indonesia, diperlukan konsep yang dapat menjawab permasalahan museum.

Pada perancangan Museum Layang-layang Indonesia dapat disimpulkan bahwa konsep citra yang ingin ditampilkan pada perancangan interior museum adalah sebuah museum yang interaktif, atraktif, dan imajinatif, memberikan ilmu pengetahuan dengan suasana yang menyenangkan, banyak menggunakan elemen-elemen dekoratif yang tidak hanya untuk estetika, tapi juga

menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan hangat.

Citra interaktif, atraktif, dan imajinatif dipercaya dapat meningkatkan minat wisatawan di dalam maupun luar negeri untuk mengunjungi Museum Layang-layang Indonesia. Peningkatan minat terhadap museum akan menjaga kelestarian permainan tradisional layang-layang yang diperkenalkan di dalamnya.

Untuk mendukung citra tersebut, tema yang sesuai adalah '*A Ride on The Wind*', dimana pengunjung memasuki ruangan bertemakan angin yang atraktif dan imajinatif. Tidak hanya mempelajari hal baru, pengunjung juga mendapatkan pengalaman baru melalui teknologi-teknologi interaktif.

Gaya yang digunakan pada perancangan interior museum adalah *neo futurism-rustic*. Penggunaan gaya *neo futurism* dapat dilihat pada bentuk-bentuk lengkung elemen interior yang menyerupai aliran angin, sementara gaya *rustic* terlihat dari pilihan material bertekstur seperti kayu dan warna-warna alami.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Selama proses penulisan jurnal, penulis tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut, terutama kepada dosen pembimbing dan staf Museum Layang-layang Indonesia yang telah bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan untuk membuat tulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Direktorat Permuseuman. 1999/2000. *Kecil Tapi Indah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Fiell, Charlotte dan Peter. 2013. *The Story of Design*. London: Carlton Publishing Group.
- Kilmer, Rosemary dan W. Otie Kilmer. 1992. *Designing Interiors*. Stanford: Thomson Learning, Inc.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Great Britain: The Architectural Press Ltd.