

RESEARCH ARTICLE

Perancangan Ulang Museum Sulawesi Tengah

Inayah Alfatiha Karim, Djoko Murdowo* and Tita Cardiah

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, 40257, Jawa Barat, Indonesia

*Corresponding author: djoko@telkomuniversity.ac.id

Received on 26 August 2023; accepted on 01 October 2023

Abstrak

Museum Sulawesi Tengah adalah sebuah museum provinsi Sulawesi Tengah yang terletak di Kota Palu, Sulawesi Tengah. Terletak di Jl. Kemiri No. 23. Berdirinya Museum Sulawesi Tengah diawali hasil penjajakan yang dilakukan oleh salah seorang budayawan Sulawesi Tengah, Masyhuddin Masyhuda BA. Gagasan dia untuk mendirikan museum dituangkan dalam tulisan berjudul “Perspektif Pembangunan Museum Negeri Provinsi Sulawesi Tengah” yang dipresentasikan pada penataran ilmu permuseuman di Museum Nasional tahun 1975. Adapun koleksi-koleksi spesifik dari museum yakni berhubungan dengan sejarah dan budaya dari provinsi Sulawesi Tengah sendiri, kain tenun Donggala, pakaian adat tradisional dari semua kabupaten dan kota di Sulawesi Tengah, replika Patung Palindo yang menggambarkan nenek moyang orang Bada, serta Taingaja yang merupakan patung kepala kerbau yang terbuat dari perunggu adalah sebagian koleksi dari Museum Sulawesi Tengah yang berkaitan erat dengan provinsi Sulawesi Tengah itu sendiri.

Key words: interior, museum, teknologi.

Pendahuluan

Provinsi Sulawesi Tengah memiliki berbagai macam hasil budaya yang diturunkan ke tiap generasi [1]. Hasil budaya tersebut dapat berupa kepercayaan, adat istiadat, sistem ekonomi, maupun alat alat atau benda benda bersejarah. Beberapa artefak budaya masa lalu yang ditemukan, kemudian disimpan dan dirawat di dalam sebuah museum [1]. Hal ini dimanfaatkan menjadi sumber pengetahuan bagi para masyarakat lokal maupun wisatawan luar yang berkunjung ke Sulawesi Tengah. Benda-benda bersejarah tersebut disimpan dan dirawat di Museum Sulawesi Tengah. Museum Sulawesi Tengah sendiri merupakan museum yang berdasarkan jenis koleksinya, merupakan museum umum yang secara koleksi terdiri dari beberapa gabungan bukti material manusia dan lingkungan.

Untuk memaksimalkan fungsi museum, tentunya museum harus memperhatikan teknik penyajian koleksi benda benda bersejarah yang akan dipamerkan [2][3][4][5]. [6] berpendapat bahwa penyajian koleksi yang terlihat hidup, penjelasan yang cepat dan mudah dipahami, dapat dimengerti oleh beragam usia, memiliki alur yang jelas dan menggunakan teknik penyajian yang modern, merupakan sebuah indikator kesuksesan sebuah pameran. Selain itu, eksplorasi tema dan konsep dalam proses perancangan juga merupakan tahapan yang penting untuk menghasilkan desain yang komunikatif [7][8]. Beberapa hal tersebut diperkuat dengan definisi museum berdasarkan ICOM (International Council of Museum/International Council of Museum) bahwa, museum beroperasi dan mengkomunikasikan benda koleksi

kepada masyarakat dengan beragam pengalaman untuk tujuan ilmu pengetahuan, sebagai sarana hiburan, refleksi, dan sebagai kesenangan [9][10][11].

Sayangnya, menurut hasil observasi terhadap museum Sulawesi Tengah, belum mencapai poin poin tersebut. Kegiatan konservasi belum dilakukan secara optimal, informasi yang ingin disampaikan belum tersampaikan dengan baik kepada pengunjung, tata *display* yang kurang informatif, dan kondisi persyaratan umum ruang yang kurang baik menyebabkan pengunjung jarang untuk datang berkunjung ke museum. Menurut fenomena yang terjadi, pada 4 tahun terakhir, pengunjung museum semakin berkurang. Dari data yang didapatkan dari data pribadi Museum Sulawesi Tengah mencatat bahwa pengunjung museum Sulawesi Tengah menurun di 4 tahun terakhir. Pada tahun 2016 tercatat total pengunjung yang datang sekitar 20.378 orang. Di tahun 2017 tercatat 8.249 orang. Lalu di tahun 2018 tercatat 11.003 pengunjung yang datang dan di tahun 2019 tercatat 2.639 pengunjung.

Dengan adanya masalah masalah tersebut, maka proyek tugas akhir ini, mengambil proyek Re Desain interior Museum Sulawesi Tengah dengan harapan dapat menjawab permasalahan diatas. Dan hasil Tugas Akhir ini juga diharapkan dapat menjadi solusi dalam penataan interior Museum Sulawesi Tengah. Dengan begitu proyek Tugas Akhir ini juga mendukung program pemerintah terkait pelestarian budaya khususnya budaya Sulawesi Tengah.

Metode Penelitian)

Data Primer

a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kondisi lapangan sesuai tujuan perancangan. Objek yang di observasi yaitu museum negeri Sulawesi tengah. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi ruang, aktivitas pengguna, ragam koleksi, dan juga fasilitas museum yang tersedia.

b. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung ke sumber yang berhubungan dengan tujuan perancangan. Wawancara dilakukan dengan Arkeolog Museum Sulawesi Tengah Drs. Iksam Djahidin Djorimi M.M. mengenai koleksi-koleksi museum dan juga arsitektur museum . c. Dokumentasi
Dokumentasi merupakan pengumpulan bukti digital untuk dianalisa lebih lanjut. Metode ini dilakukan dengan cara mendokumentasikan objek-objek yang ada berupa foto dan pengukuran guna melengkapi hasil data-data wawancara dan observasi. Data yang diperoleh berupa foto dan juga catatan yang dapat digunakan sebagai acuan dan referensi untuk melakukan perancangan.

Data Sekunder

a. Studi Literatur

Metode ini berupa menganalisis data data yang ada dari studi literature berupa buku, jurnal, internet dan majalah untuk menemukan permasalahan perancangan dan solusi.

Konsep Perancangan

Tema: *The Face Of Central Sulawesi*

Tema '*The Face Of Central Sulawesi*' dipilih, karena Sulawesi Tengah memiliki suku yang bermacam-macam yang tidak memiliki hanya 1 suku saja. Terdiri dari 12 suku yang mendiami daerah Sulawesi tengah yaitu Kaili, Pamona, Saluan, Banggai, Pipikoro, NapuBada, Mori, Bungku, Tomimi, Toli-Toli, Buoi, dan Balantak. Setiap suku bangsa tersebut menyebar dan mendiami wilayah geografis yang berbeda seperti pesisir pantai, lembah dan dataran tinggi.

Suku-suku yang berada di Sulawesi tengah di analogikan sebagai *The Face*. *The face of Central Sulawesi* dalam bahasa Indonesia berarti wajah dari provinsi Sulawesi tengah yang berarti bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada pengunjung maupun masyarakat tentang peninggalan peninggalan yang beragam dari berbagai suku yang ada di Sulawesi tengah yang dimana bisa dijumpai di galeri museum Sulawesi tengah itu sendiri.

Tema ini hadir pada ornament museum dengan lokalitas dari Sulawesi Tengah. Diantaranya adalah motif dinding yang diberikan aksan batik bomba, yang merupakan motif lokal dari Sulawesi Tengah. Selain itu, material kayu yang digunakan dalam interior museum Sebagian besar menggunakan material kayu eboni, yang merupakan kayu yang hanya bisa ditemukan di Sulawesi Tengah.

Konsep Umum

Konsep dari bangunan maupun interior dari perancangan museum ini, sebagian besar menggunakan corak corak maupun kebudayaan khas dari berbagai daerah Sulawesi tengah. Pengaplikasian motif corak bisa ditemukan pada *furniture* maupun elemen-elemen dari interior museum tersebut.

Pada setiap zona pameran, akan dibagi kedalam 4 bagian. Bagian-bagian tersebut dibagi berdasarkan *storyline* dan juga jenis pameran



Gambar 1. Penerapan Tema Konsep pada Interior Museum.



Gambar 2. Konsep Bentuk Ruang Pamer (Analisis Pribadi).

yang ditampilkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran peninggalan sejarah yang sistematis dan juga menarik.

A. Konsep Bentuk

Pada area pameran, bentuk-bentuk yang digunakan banyak menghadirkan bentuk-bentuk organik dan juga bentuk yang siku-siku. Bentuk organik hadir pada area sejarah Sulawesi tengah. bentuk organik atau bentuk lengkung dihadirkan dengan tujuan agar bentuk ruang pameran tidak terkesan kaku dan membosankan.

Untuk bentuk siku-siku, dihadirkan pada beberapa area seperti *entrance*, area sejarah terbentuknya Sulawesi tengah dan area pola pemukiman. Bentuk-bentuk tersebut juga bisa ditemukan dalam penerapan media pameran. Pada area sejarah banyak menggunakan vitrin dan media penyajian koleksi lainnya dengan bentuk-bentuk yang organik. Sedangkan untuk bentuk bentuk yang siku-siku, banyak dihadirkan pada vitrin dan media lainnya pada area pra-sejarah.

B. Konsep Material

Pada ruangan administrasi dan perkantoran menggunakan banyak menggunakan material kayu. Material kayu kayuan banyak hadir di fasilitas untuk para pegawai seperti meja, kursi, dan juga lemari. Adapun untuk material lainnya adalah sebagai berikut.

C. Konsep Pencahayaan

Pada ruangan beberapa ruangan, seperti perkantoran banyak menggunakan sinar matahari sebagai sumber pencahayaan utama. Namun, tidak jarang juga pencahayaan buatan digunakan sebagai sumber cahaya. Adapun jenis lampu yang digunakan pada ruangan ruangan tersebut antara lain sebagai berikut.

D. Konsep Penghawaan

Penghawaan yang digunakan pada beberapa fasilitas, seperti ruangan staf menggunakan penghawaan alami sebagai sumber utama penghawaan. Namun, penghawaan buatan saja tidak cukup untuk mendukung produktivitas kerja dari para staf maupun pengunjung, maka digunakan juga penghawaan buatan yang berasal dari AC. Adapun jenis AC antara lain sebagai berikut.

Konsep Storyline

Pada eksisting bangunan, *storyline* dari koleksi museum masih belum jelas. Terdapat beberapa koleksi yang penempatan nya tidak berada di satu jenis koleksi yang sama. Oleh karena itu, segmentasi diubah berdasarkan konten informasi yang akan disampaikan.

Table 1. Konsep Material

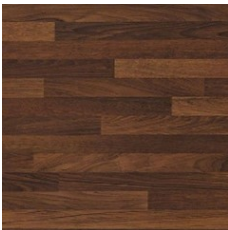




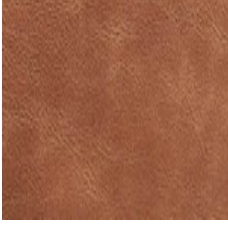

Material	Jenis Material	Lokasi
	Material lantai parket	Lantai ruang kantor, perpustakaan, ruang staf, ruang serbaguna
	Material lantai keramik 40 x 40 cm	Koridor ruang kantor, ruang serbaguna, koridor ruang kepala museum
	Material rumput sintetis	Lantai ruang perpustakaan
	Gypsum 3mm	Material <i>ceiling</i> dan dinding
	Kayu jati	Material lemari dan meja ruang kantor
	Material kulit	Sofa ruang kepala dan wakil kepala museum
	Kayu eboni	Material vitrin ruang pameran

Table 2. Konsep Pencahayaan






Gambar	Jenis	Lokasi
	Philips LED downlight gen 3	Ruang staf, ruang kepala dan wakil kepala museum, koridor ruang kantor, ruang pameran, ruang Gedung serbaguna
	Track lamp Philips ST030T LED20	Ruang pameran dan area pertunjukan gedung serbaguna

Table 3. Konsep Penghawaan

Gambar	Jenis	Ruang
	Ac split ducted daikin FDBD18ARV16	Ruang pameran dan perpustakaan
	Sharp ac cassette GX-30ACTY	Ruang gedung serbaguna
	AC split daikin FTC50NV12	Ruang staf

Storyline dibagi atas 4 segmen. Diantaranya adalah area sejarah terbentuknya Sulteng, pola pemukiman warga Sulteng, pra-sejarah, dan sejarah. Segmentasi dibagi agar penyampaian informasi koleksi lebih jelas dan dapat dimengerti oleh pengunjung.

Storyline dibuat secara berurutan mengikuti periode dari peristiwa. Dimulai dari bagian Sejarah terbentuknya Sulawesi Tengah, lalu masuk ke pola pemukiman dan pra-sejarah, lalu yang terakhir masuk ke periode sejarah Sulawesi Tengah. Dengan konsep *storyline*, diharapkan pengunjung dapat menerima informasi koleksi secara keseluruhan satu persatu.

Konsep Denah Khusus

Pada konsep ini, Sebagian besar menjawab dari permasalahan pada rumusan masalah yang sebelumnya telah dirumuskan. Penyelesaian masalah tersebut banyak dihadirkan melalui konsep visualisasi ruang, *storyline*, pencahayaan, dan penghawaan ruangan. Adapun penjelasan dari jawaban atas permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut

A. Konsep Display

Pada pameran menggunakan sistem *storyline* untuk menjelaskan kronologis dari peninggalan yang ada. Pada bagian koleksi yang

Table 4. Konsep *Storyline*

Area	Sub Area	Storyline	Koleksi Eksisting	Pembaharuan		
				Status Koleksi	Kebutuhan Fasilitas	
Sejarah Terbentuk Sul-Teng	Sejarah Alam Sul-Teng	Zoogeografi Indonesia	Poster	Diubah	Panel Monitor	
		Sebaran Komoditi Unggulan Pertambangan Dan Energi	Poster	Diubah	Panel Monitor	
		Garis Wallace-Weber	Poster	Diubah	Panel Monitor	
		Geologi Sulawesi	Poster	Diubah	Panel Monitor	
		Sebaran Gempa Bumi	Poster	Diubah	Panel Monitor	
		Sebaran Situs Megalitik Lore	Poster	Diubah	Panel Monitor	
	Batu Batuan	Asli	Dipajang Dalam Vitrin	Vitrin		
	Tengkorak Purba	Replika				
	Tanduk Kerbau					
	Tanduk Rusa					
Koleksi Biologi	Tanduk Anoa	Asli	Dipajang Dalam Vitrin	Vitrin		
	Kulit Anoa					
	Kupu Kupu					
	Kelelawar					
	Ular					
Pola Pemukiman	Arsitektur Tradisional	Rumah Palara				
		Rumah Katara	Miniatur	Diorama	Diorama	
		Rumah Buho				
	Tradisi Meramu Dan Berburu	Rumah Tambi				
		Racun Sumpit 11bh Tameng 1bh				
Pra Sejarah	Tempayan Kubur Suku Pamona	2bh				
		1bh				
	Kapak Lonjong Dan Persegi	2bh				
		Gelang Batu	12bh	Asli	Dipajang Dalam Vitrin	Vitrin
	Kapak Genggam	1bh				
	Flakes (Alat Potong)	4bh				
	Core (Bahan Dasar Flakes)	9bh				
	Gelang Perunggu	11bh				
	Kapak Perunggu	11bh				
	Keramik	40bh				
Kain Mbesa	4bh					
Sejarah	Pakaian Kulit Kayu	2bh	Asli	Dipajang Dalam Vitrin	Vitrin	
		Proses Pembuatan Kain Kulit Kayu	7 Bh Alat Press Dari Kayu	Replika	Diorama	Diorama
		Kain Tenun Donggala	5bh			
	Naskah Kuno	Aksara Bugis 5bh				
		Ayat Talaqin 1bh				
		Kutika 1bh				
	Alat Musik	Lalove 7bh	Asli	Dipajang Dalam Vitrin	Vitrin	
		Gendang 2bh				
	Bercocok Tanam	Alat Menumbuk Padi 1bh				
		Alat Bertani 6bh				
Senjata Tradisional	16bh					

1. Sejarah Terbentuknya Sulteng

2. Pola Pemukiman

3. Pra-Sejarah

4. Sejarah

Gambar 3. Konsep *Storyline*.



Gambar 4. Penggunaan *Barcode* pada Salah Satu Koleksi (Sumber: Dokumen Pribadi).



Gambar 5. Penggunaan Media Interaktif pada Koleksi (Sumber: Dokumen Pribadi).



Gambar 6. Penggunaan Media Diorama (Sumber: Dokumen Pribadi).

berbentuk 3D, disajikan dengan menggunakan vitrin. Koleksi di pajang di dalam vitrin, lalu diberi *QR code* pada vitrin. Cara kerja dari kode ini, Pengunjung hanya butuh ponsel mereka untuk memindai kode QR yang terdapat pada koleksi, lalu informasi dari koleksi akan keluar. Hal ini memudahkan pengunjung untuk dapat membaca informasi koleksi tanpa harus berkerumun di depan koleksi museum.

Selain itu, media interaktif juga digunakan di dalam koleksi museum. Contohnya pada bagian geografis Sulawesi Tengah. Layar interaktif dipasang agar informasi koleksi tersampaikan dengan baik. *Layer* interaktif tersebut juga dilengkapi dengan audiovisual, sehingga memudahkan pengunjung untuk menerima informasi.

Media diorama juga digunakan dalam *display* museum. Namun tidak sepenuhnya menggunakan teknik diorama tradisional. Contohnya pada area bercocok tanam, menggunakan layar LED untuk menampilkan kegiatan yang digunakan pada diorama tradisional. Selain itu juga, tanaman sintesis juga digunakan untuk mendukung suasana saat bercocok tanam pada koleksi.

Pada bagian karya seni, lukisan-lukisan dari seniman lokal Sulawesi tengah diletakkan di Lorong dinding dengan pencahayaan yang langsung ke arah lukisan.



Gambar 7. *Display* Lukisan Lokal (Sumber: Dokumen Pribadi).



Gambar 8. Penghawaan pada Ruang Pamer (Sumber: Dokumen Pribadi).



Gambar 9. Pencahayaan pada Ruang Museum (Sumber: Dokumen Pribadi).

B. Konsep Penghawaan

Beberapa penghawaan buatan yang digunakan dalam area pameran bertujuan untuk menjaga kualitas koleksi dan juga sebagai penunjang fasilitas kenyamanan bagi para pengunjung maupun staf. Pada area perkantoran, penghawaan yang digunakan menggunakan penghawaan alami. Penghawaan alami digunakan karena memanfaatkan banyaknya bukaan jendela yang ada pada setiap ruangan kantor. Sedangkan untuk area pameran, menggunakan *ducted AC* yang dipasang pada *ceiling* ruang pameran. Penghawaan buatan digunakan untuk menjaga kualitas dari koleksi dari kerusakan.

C. Konsep Pencahayaan

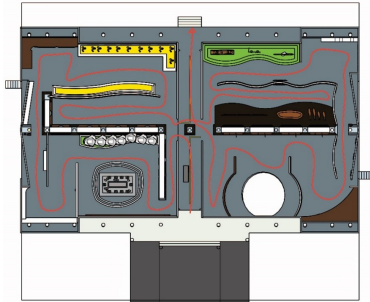
Pada area pameran, menggunakan lampu *spot* dengan *armature track lamp*. Lampu *spot* digunakan untuk meng-*highlight* koleksi museum dengan jelas. Mengingat pada kondisi sebelumnya, koleksi museum banyak yang tidak terlihat dikarenakan minimnya penerangan pada koleksi. Berbagai informasi sulit dibaca oleh pengunjung.

D. Konsep Keamanan

Beberapa fasilitas keamanan yang digunakan di area-area yang menjadi bagian penting dari museum agar benda-benda tetap terjaga dengan aman. Penggunaan APAR pada ruangan museum berfungsi



Gambar 10. Penggunaan APAR dalam Ruang Pamer (Sumber: Dokumen Pribadi).



Gambar 11. Sirkulasi Ruang pameran (Sumber: Dokumen Pribadi).

dalam keadaan darurat bila terjadi kebakaran, petugas dengan mudah memadamkan api.

E. Sirkulasi Ruang

Pada perancangan ini menggunakan sirkulasi *direct plan* yang di mana mengharuskan pengunjung untuk menjelajahi koleksi museum satu persatu. Hal ini juga di dukung dengan konsep *storyline* koleksi yang disusun secara beruntut sesuai dengan kejadian.

Kesimpulan

Museum Sulawesi Tengah merupakan museum provinsi dengan koleksi yang umum. Perancangan ulang museum ini menggunakan pendekatan teknologi yang bertujuan untuk tetap relevan di masyarakat di era sekarang. Eksistensi museum ditingkatkan pada kehadiran fungsi baru museum yaitu implementasi teknologi yang digunakan pada koleksi museum. Selain itu juga, adanya fasilitas baru seperti *coworking space* yang ditambahkan pada ruang museum, bertujuan untuk membangkitkan minat masyarakat untuk Kembali datang ke museum. Beberapa poin utama yang didapatkna dari perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan dengan menggunakan konsep *storyline* agar memudahkan pengunjung untuk menerima informasi dari *timeline* waktu terjadinya peristiwa.
2. Perancangan dengan menggunakan pendekatan teknologi. Bertujuan untuk mendukung fungsi museum sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar dan menerima informasi.
3. Teknik penyampaian infromasi yang disajikan dengan beberapa teknik seperti media interaktif, media vitrin, media diorama, dan panel audiovisual.

Daftar Pustaka

1. Mohammad M. Pengembangan Teknologi Augmented Reality Di Museum Sulawesi Tengah Sebagai Penunjang Informasi Edukatif Kultur. *Respati*. 2017;8(24).
2. dan Pariwisata DK. Petunjuk Teknis Tata Ruang Gudang Koleksi Museum; 2001. Available from: <http://repositori.kemdikbud.go.id/14339/1/Petunjukteknistataruanggudangkoleksimuseum.pdf>.
3. Indah SN, Yudana G. Penerapan Pendekatan Museum Inklusif Pada Museum Gedung Sate, Kota Bandung. *Cakra Wisata*. 2018;19(1):39-49. Available from: <https://jurnal.uns.ac.id/cakrawisata/article/view/34118>.
4. Tjahjawan I, Gardjito A. Penyajian Koleksi Museum Sejarah dan Budaya Kota Malang. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*. 2019;7(2):87-106.
5. Indraswara MS. Kajian Penerapan Arsitektur Modern pada Bangunan Container, di *Converso*, Semarang;.
6. Wulandari AAA. Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*. 2014;5(1):246.
7. Atmadi T. Studi Penerapan Sistem Pencahayaan pada Desain Interior Apartemen "No Name". *International Journal of Community Service Learning*. 2021;5(2):175-84.
8. Cardiah T, Sudarisman I. Exploration Of Themes And Design Concepts As A Communication Form In Architecture. In: *In 3rd International Conference on Creative Media, Design and Technology (REKA 2018)*. Atlantis Press; 2018. .
9. D Murdowo YS W Liritantri, Munadia R. Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak di Masjid Al Aniah Bandung. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*. 2020;3(2):99-109.
10. S Soedewi RWAPYPHGAA D Murdowo, Prabasworo B. Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung; 2020.
11. Asmara D. Peran Museum dalam pembelajaran sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*. 2019;2(1):10-20.