

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SUBAK
TABANAN BALI**



JURNAL TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Oleh:

**Rifky Amelda Setyawan
NIM 1812151023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SUBAK TABANAN BALI

Rifky Amelda Setyawan

NIM 1812151023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Pariwisata yang merupakan kegiatan yang penting bagi Indonesia yang mempunyai kekayaan aset wisata yang melimpah. Indonesia memiliki masyarakat agraris tersebut menjadi salah satu nilai pariwisata yang dapat diunggulkan. Salah satu daerah dengan corak masyarakat agraris yang masih lestari hingga saat ini adalah Bali, hal ini ditunjukkan dengan masih diterapkannya organisasi subak sebagai salah satu organisasi penting dalam pengelolaan irigasi pertanian. Dengan keunikan organisasi subak di Bali, menjadi hal yang penting untuk mengupayakan kelestariannya, maka pada tahun 1975 berdirilah Museum Subak. Dalam perancangan Museum Subak menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mengandalkan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Konsep yang diterapkan dalam perancangan Museum Subak menerapkan konsep *Biophilic Design* yang bertujuan untuk menghadirkan nuansa alam ke dalam ruangan dengan menerapkan *pattern biophilic*. Perancangan ini diharapkan merepresentasikan sejarah dan kondisi persawahan subak. Kolaborasi konsep perancangan biophilic dan budaya lokal tentunya berpengaruh positif bagi masyarakat untuk meningkatkan edukasi para wisatawan.

Kata kunci : Museum, Subak, Desain Biophilia, Edukasi

Abstract

Tourism is a significant industry in Indonesia, which has numerous tourism assets. Agrarian society is one of the tourism values that can be valued in Indonesia. Bali is one of the locations with an agrarian society that is still viable today, as evidenced by the establishment of the subak organization as one of the most important organizations in agricultural irrigation management. Because of the subak organization's distinctiveness in Bali, it's necessary to work toward its long-term viability, which is why the Subak Museum was founded in 1975. Observations, interviews, and literary studies were used to design the Subak Museum. The Biophilic Design concept was used in the design of the Subak Museum, which tries to integrate natural subtleties into the room through the use of a biophilic pattern. This design is meant to depict the past and current state of rice fields in Subak. Biophilic design and local culture working together to increase tourism education has a good impact on the community.

Keywords : Museum, Subak, Biophilic Design, Education

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan kegiatan yang kompleks bersifat multi sektoral dan terfragmentasikan, karena itu koordinasi antar berbagai sektor terkait melalui proses perencanaan yang tepat sangat penting (Suradnya, 2005). Indonesia yang mempunyai aset pariwisata yang melimpah dan indah disetiap daerahnya, daerah Bali salah satu contoh primadona tujuan para wisatawan lokal maupun domestik. Menariknya pulau Bali dimata masyarakat tentunya karena Bali memiliki bentang alam dan budaya yang indah dan unik. Menurut data analisis dan indeks kepuasan wisatawan mancanegara yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata Provinsi Bali 2019 menunjukkan bahwa mayoritas wisatawan yang berlibur senang mengunjungi pantai dan pegunungan. Sebagian kecil sisanya memilih area persawahan walaupun angka kunjungan yang tercatat pada tahun 2019 masih tergolong rendah yaitu 11,6% dari total kunjungan wisata alam yang ada di pulau bali (Wiranarta, Ida Bagus, Ayu, & I Putu, 2019).

Rendahnya kunjungan wisata persawahan tersebut dikarenakan tingkat popularitasnya tidak setinggi daerah pesisir dan pegunungan bagi wisatawan yang berkunjung. Padahal Bali dan persawahan tidak bisa terpisahkan karena merupakan negara agraris dan beras masih menjadi kebutuhan pokok masyarakat. Pulau Bali yang mempunyai kontur pegunungan dan pesisir ini sehingga tidak datar menjadikan persawahannya cenderung berpola terasering. Dengan pola tersebut hal yang membedakan dari persawahan lain yang ada di Indonesia terletak pada sistem irigasi airnya yang disebut subak. Subak merupakan organisasi tradisional pengelolaan air irigasi dari empelan, yaitu suatu bangunan dengan pengambilan air di sungai yang dibangun swadaya, sampai ke petak sawah. Subak sebagai sebuah sistem pengelolaan irigasi persawahan sudah banyak diakui keunggulannya oleh berbagai penelitian. Subak tidak hanya terbatas pada organisasi pengelolaan air dan jaringan irigasi, namun berkaitan erat pada produksi pangan, ekosistem lahan sawah beririgasi, dan ritual keagamaan yang terkait dengan budidaya padi. Oleh karena itu subak dikatakan memiliki banyak manfaat (*multi – functional benefits*). (Windia & Wijayanti, 2013).

Keunikan subak itu disadari oleh I Gusti Ketut Kaler seorang pakar adat daerah dan berinisiatif mendirikan Museum Subak pada tanggal 17 Agustus 1975 yang berlokasi di Tabanan, Bali. Berdirinya Museum Subak didaerah ini karena Tabanan memiliki persawahan yang luas dan memiliki organisasi subak terbanyak di Bali. Museum ini menyimpan alat-alat tradisional yang digunakan untuk bertani, piranti irigasi subak, sejarah terciptanya subak, dan beragam koleksi Pustaka mengenai subak.

Penataan koleksi museum tentunya membutuhkan perhatian yang khusus dan terorganisir, karena penataan koleksi tersebut berpengaruh saat masyarakat mengunjungi museum tersebut. Fasilitas dan pelayanan yang ada di museum saat ini masih kurang memadai dalam menyambut pengunjung. Adapun display koleksi masih jauh dari kata layak dibanding museum di era modern jaman sekarang, sehingga pengunjung kurang memahami koleksi dan tidak teredukasi karna penyajian koleksi yang kurang informatif. Alur pada museum ini juga cenderung membingungkan jika tidak dipandu oleh petugas secara langsung.

Dengan tema Biophilic Design yang diambil pada perancangan ini menciptakan ruang museum yang merepresentasikan alam, membuat masyarakat merasakan alam kedalam ruang, dan menghindari kesalahpahaman pengunjung tentang subak itu sendiri. Dalam pengaplikasiannya menggunakan beberapa 14 pattern of biophilic design yang diterapkan pada elemen-elemen interior. Kolaborasi tema perancangan ini dapat memberi pengaruh positif untuk museum yang lebih representative terhadap sejarah dan kondisi persawahan di Pulau Bali sehingga menunjang proses edukasi dan mendorong kunjungan wisata khususnya persawahan di Tabanan.

Beberapa masalah yang diidentifikasi dalam perancangan Museum Subak ini adalah:

1. Bagaimana merancang museum subak berkonsep *biophilic design* yang menghadirkan nuansa alam persawahan Bali ke dalam ruangan pameran?
2. Bagaimana menciptakan ruangan di museum subak yang mencukupi kebutuhan edukasi masyarakat?

3. TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Objek

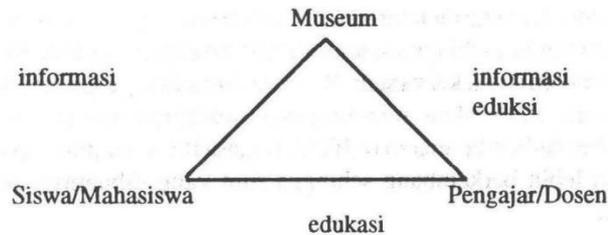
Difinisi museum menurut ICOM (*International Council of Museums*) 1974 mempunyai beberapa pengertian diantaranya, museum merupakan badan yang tetap, tidak mencari keuntungan, dan harus bersifat terbuka untuk umum. Museum juga merupakan lembaga yang melayani masyarakat untuk kepentingan perkembangan masyarakat, dengan hal tersebut museum termasuk sarana sosial budaya. Museum dalam arti modern adalah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam menjelaskan semua tentang manusia dan alam.

Dari banyak pengertian museum tersebut, dapat disimpulkan museum diartikan sebagai sebuah lembaga atau tempat yang menyimpan benda dan sejarah warisan bangsa yang bernilai, guna memperkenalkan dan menginformasikan kepada masyarakat sekarang yang sebelumnya belum mengetahui warisan tersebut. Sehingga masyarakat sekarang dapat menggunakannya dalam pembinaan, pembelajaran, pengembangan kebudayaan, dan pembangunan bangsa.

Sebuah lembaga tumbuh dan berkembang dalam masyarakat jika dirasakan ada manfaatnya. Manfaat dari museum dapat terangkum dalam beberapa point berikut, yaitu:

a. Edukatif

Manfaat ini dirasakan cukup dominan bagi masyarakat saat berkunjung ke museum. Dengan mengunjungi museum, seseorang akan menambah ilmu pengetahuannya tentang benda-benda pada koleksi museum tersebut. Masyarakat dapat mengerahui perkembangan peradapan pada masa lalu lewat koleksi museum tersebut.



Gambar 1. Bagan Museum Edukasi

Sumber : (Suroso, 1994)

b. Inovatif

Mengunjungi museum masyarakat juga akan menemukan ide baru sehingga menghasilkan karya baru. Seorang peneliti bahkan senang datang berkali-kali ke museum untuk meneliti koleksi museum tersebut dan menghasilkan interpretasi baru dan teori baru yang sebelumnya tidak terpikirkan.

c. Rekreatif

Masa sekarang museum juga merupakan sarana rekreasi masyarakat. Mengunjungi museum orang akan merasa rileks, santai, dan melepaskan kepenatan yang ada. Museum sekarang dijadikan sarana wisata baik asing maupun lokal. Masyarakat akan menjadikan museum untuk merelaksasikan badan sambil melihat benda-benda koleksi atau sekedar sarana berfoto-foto.

d. Imajinatif

Manfaat yang satu ini biasanya dirasakan oleh seniman. Seorang seniman yang mengamati koleksi dari museum tersebut biasanya akan menjadikan inspirasi dari karya barunya.

(Suroso, 1994)

B. Kajian Tema

Biophilia pertama ditemukan oleh psikolog bernama Enrich Fromm pada tahun 1964. Menurut Bahasa Yunani arti dari kata biophilia berasal dari “Bio” berarti hidup dan “Philia” berarti cinta (Kandou, Jefry, & Alfin).

Biophilia adalah kecenderungan manusia untuk berafiliasi dengan alam yang bahkan di dunia yang modern ini penting bagi kesehatan mental dan fisik manusia itu sendiri. Gagasan biofilia juga berasal dari pemahaman evolusi manusia, dimana lebih dari 99 persen spesies manusia secara biologis mengembangkan respon adaptif alami dan bukan buatan. Dampak dari berafiliasi dengan alam manusia menjadi lebih bugar dan meningkatkan kualitas hidup karena dapat mengurangi stress dan meningkatkan moral manusianya. Rancangan biophilia ini menciptakan habitat yang baik bagi orang-orang sebagai organisme biologis pada zaman modern. Biophilia juga membantu membangun lingkungan yang meningkatkan kesehatan, kebugaran, dan kesejahteraan manusia.

Praktik *Biophilic Design* sendiri menerapkan strategi desain yang bervariasi yang disebut *Experience* dan *Attributes*. Strategi desain tersebut

Direct Experince of Nature yang terdiri dari Cahaya, Udara, Air, Tumbuhan, Binatang, dan Cuaca. *Indirect Experience of Nature* yang terdiri dari gambaran tentang alam, material alam, warna natural alam, cahaya dan udara natural, bentuk alam, kekayaan informasi, perubahan pola waktu, ornament natural, dan biomimicry. *Experience Space and Place* yang terdiri dari prospek dan perlindungan, kompleksitas terorganisir, bagian integritas, ruang peralihan, mobilitas *wayfinding*, dan ekologi. (Kerllert & Elisabeth, 2015)

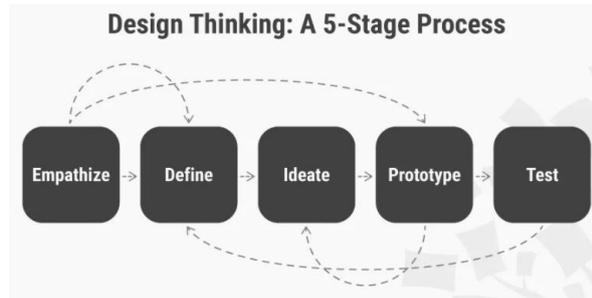
Adapun dalam perancangan biophilia terdapat 14 *pattern of biophilic design* yang bisa diterapkan. Berikut ini adalah patternnya :

- 1) *Nature in the space*, memiliki koneksi secara langsung terhadap elemen natural, terdapat tujuh parameter desain dalam kategori ini yaitu koneksi visual dengan alam, koneksi non-visual dengan alam, sensor stimuli non-ritmik, thermal, air, cahaya, dan koneksi antar sistem natural.
- 2) *Nature Analogues*, hal ini membahas tentang kehadiran alam secara organic dan tidak hidup dengan menyediakan berbagai informasi tentang alam yang terorganisasi dengan baik. Terdapat tiga parameter desain dalam kategori ini yaitu bentuk biomorphic, koneksi material dengan alam, dan kompleksitas keteraturan.
- 3) *Nature of the Space*, kategori ini menekankan konfigurasi ruang dalam alam. Terdapat empat parameter desain dalam kategori ini yaitu Refuge, Prospect, Misteri, dan Resiko.
(Browning, Ryan, & Clancy, 2014)

3. METODE DESAIN

Metode desain yang digunakan pada perancangan interior Museum Subak ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley-Tim Brown dan Roger Martin. *Design Thinking* berpusat kepada manusia (*human-centFered*) dengan proses perulangan non-linear yang digunakan seseorang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif dari masalah tersebut. *The Hasso Plattner Institute of Design at Stanford* mendiskripsikan *Design Thinking* menjadi lima tahapan yaitu *emphatize, define, ideate, prototype, testt*. (Tom, n.d.)

Penerapan *design thinking* memajukan proses kreatif untuk memenuhi kebutuhan manusia pada zaman modern seperti sekarang ini. Sekelompok orang dari berbagai kalangan menemukan metode *design thinking* sebagai sarana berharga untuk memecahkan masalah bagi pengguna produk dan layanan mereka. Penggunaan *design thinking* dapat mengatasi masalah yang tidak jelas atau belum diketahui karena dapat mbingkai ulang sebuah masalah yang berpusat kepada manusia dan berfokus pada hal terpenting bagi penggunaannya. Metode *design thinking* menjadikan perancangan museum yang baik untuk pengguna ruang di dalamnya sehingga aktivitas di dalamnya dapat terpenuhi dengan maksimal. (Siang, 2009)

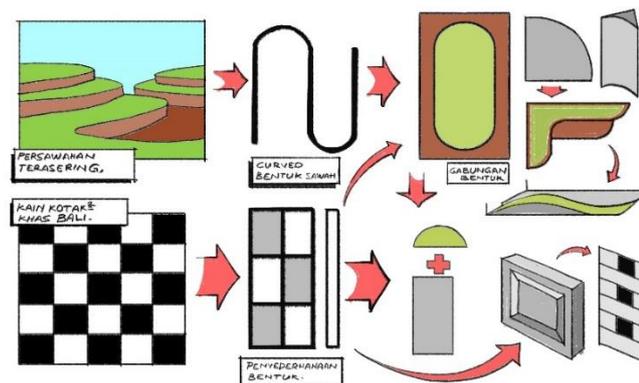


Gambar 2. Struktur Organisasi
Sumber : (Siang, 2009)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil perancangan interior Museum Subak ini menerapkan beberapa pattern dari 14 *pattern of biophilic design* yang diaplikasikan pada elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang. Hasil perancangan yang mengkolaborasikan budaya subak dan *biophilic design* dirangkum dalam satu tema yaitu *biophilic terracing design*. Berikut point-point yang diterapkan tema tersebut :

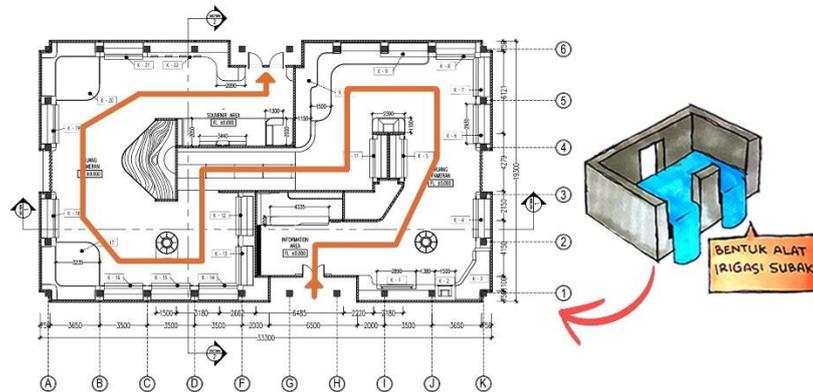
1. Skematik Desain



Gambar 3. Tranformasi Bentuk
Sumber : (Analisis Penulis, 2022)

Konsep skematik menyatukan budaya dan alam dikolaborasikan dengan pattern biophilia. Ide bentuk perancangan yang terinspirasi dari alam, yaitu persawahan terasering yang ada di Jatiluwih, yaitu konsep alam yang mencakup ekosistem subak itu sendiri. Tranformasi bentuk mengambil salah satu pattern biophilia dari analogi alam yaitu bentuk biomorphic. Ide bentuk selanjutnya mengambil inspirasi dari kain kotak-kotak khas Bali yang diterapkan ke elemen interior dengan menggunakan material alami seperti kayu dan batu-batuan. Penggunaan material tersebut mengambil salah satu pattern biophilia dari analogi alam yaitu koneksi material dengan alam.

2. Layout



Gambar 4. Layout Museum
Sumber : (Analisis Penulis, 2022)

Pada layout ruang pameran museum mengambil inspirasi dari alat irigasi subak yang berbentuk kotak yang mempunyai satu pintu untuk masuk air dan lebih dari dua untuk keluar air. Konsep tersebut diterapkan pada layout museum yang hanya mempunyai satu pintu masuk dengan dua pintu keluar. Adapun penerapan tema biophilia pada layout ini adalah analogi alam kompleksitas dan keteraturan dengan membuat sirkulasi pengunjung teratur diarahkan mengikuti storyline museum.

3. Perspektif 3D



Gambar 5. Perspektif 3D
Sumber : (Analisis Penulis, 2022)

Pada hasil perspektif 3D ini menampilkan beberapa ruangan dalam perancangan Museum subak. Mengidentifikasi budaya yang diterapkan pada perancangan kali ini yang pertama terletak pada pintu masuk museum pada information center yang terinspirasi dari pintu masuk ke rumah adat Bali. Penggunaan stilasi bentuk dari kain kotak-kotak yang diterapkan pada aksan plafond dan dinding.

Pada perspektif hasil perancangan ini juga terlihat pengaplikasian konsep bioohilia, yaitu:

- Koneksi visual dengan alam, penggunaan jendela dengan bukaan besar pada perpustakaan untuk memvisualkan ruang luar yang ditanami tanaman
- Koneksi non-visual dengan alam, Penggunaan tanaman dalam ruangan pada ruang pameran.
- Thermal dan aliran udara, penerapan pengahawaan alami dari lubang ventilasi dan buatan menggunakan AC
- Cahaya yang dinamis dan tersebar, dapat dilihat pada bayangan yang jatuh ke lantai dari lubang ventilasi di dinding.
- Sensor stimuli non-ritmik, penggunaan ambience suara air dan burung pada ruangan pameran sehingga pengunjung merasakan sensasi alam.
- Bentuk dan pola biomorphic, penerapan bentuk curve flexible pada elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang simbol dari tanaman
- Koneksi material dengan alam, penggunaan kayu dan batu pada dinding, lantai, plafond sebagai representasi alam, dan memainkan texture material untuk mewakili keadaan alami material.
- Kompleksitas dan keteraturan, penggunaan *backdrop* bidang bershaf bahan kayu pada area *information center*

Masalah perancangan museum yang lainnya berupa ruangan pameran yang pendek, belum bisa maksimal mengedukasi masyarakat tentang subak, dan masih kurangnya fasilitas pendukung. Berikut penyelesaian masalah yang ada:

- Penanganan tinggi ruangan yang pendek pada ruangg pameran sebagian menggunakan plafond dengan material kaca cermin sehingga membuat ilusi ruangan lebih tinggi. Adapun penggunaan didang vertikal pada dinding juga membuat ruangan terkesan tinggi.
- Penambah fasilitas pendukung seperti perpustakaan, kafetaria, dan toko souvenir juga diperlukan karna bisa menunjang kenyamanan pengunjung.
- Pemasanga wayfinding yang tepat juga sangat diperlukan pada museum ini karna membantu pengunjung menemukan tempat yang dituju.
- Penggunaan LCD monitor, Hologram, dan visual mapping dengan projector pada ruang pameran dan auditorium ini juga membantu mengedukasi pengujung secara maksimal dan menambah daya tarik pengujung.

5. KESIMPULAN

Dalam perancangan interior Museum Subak dengan membawa konsep *Biophilic Design* yang dikolaborasikan dengan budaya lokal ini memperoleh kesimpulan bahwa konsep biophilia dapat diterapkan pada museum dengan pengaplikasian *14 pattern of biophilic design*. Dengan menggunakan konsep biophilia ini museum mampu menghadirkan nuansa alam persawahan kepada pengunjung. Kolaborasi dengan budaya lokal dengan biophilia ini juga bisa dipadukan dengan dijumpai material alami sehingga membantu menghadirkan ciri khas lokal pada perancangan museum ini. Tentunya penggunaan teknologi modern yaitu LCD monitor, 3D Hologram, dan visual mapping oleh projector dapat menunjang museum yang lebih interaktif dan menarik masyarakat mengunjungi museum. Beberapa hal dalam perancangan tersebut merupakan tujuan utama supaya masyarakat Indonesia dan wisatawan asing dapat mengenal budaya subak ini sebagai warisan leluhur yang harus dilestarikan. Pada perancangan ini diharapkan lebih bisa representatif terhadap sejarah dan kondisi persawahan di Bali sehingga menunjang proses edukasi dan meningkatnya minat wisatawan.



DAFTAR PUSTAKA

- Browning, W., Ryan, C., & Clancy, J. (2014). *14 Pattern of Biophilic Design Improving Health & Well Being In The Built Environment*. New York: Terrapin Bright Green.
- Kandou, T. B., Jefry, & Alfin. (t.thn.). Pusat Rehabilitasi Medik dan Edukasi Penderita Autis Di Kota Manado.
- Kerllert, S. R., & Elisabeth, F. (2015). *The Practice of Biophilic Design*. London: Biophilic-design.com.
- Siang, T. Y. (2009). *Literature: Topic: Design thinking*. Diambil kembali dari Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Suradnya, I. M. (2005). Analisis Faktor-faktor Daya Tarik Wisata Bali dan Implifikasinya Terhadap Perencanaan Pariwisata Derah Bali.
- Suroso, M. U. (1994). Museum dan Sejarah. Dalam M. U. Suroso, *Museum dan Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tom, D. K. (t.thn.). *design thinking defined*. Diambil kembali dari IDEO DESIGN THINKING: designthinking.ideo.com
- Windia, I. P., & Wijayanti, P. U. (2013). Peranan Subak dalam Aktivitas Pertanian Padi Sawah. *Agribisnis dan Agrowisata*.
- Wiranarta, A. s., Ida Bagus, P., Ayu, S., & I Putu, S. (2019). *Analisa Pasar dan Indeks Kepuasan Wisatawan Mancanegara*. Denpasar: Dinas Pariwisata Provinsi Bali.