

**JURNAL**  
**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN INTERIOR**  
**MUSEUM BENTENG VANDER WIJCK, GOMBONG,**  
**KEBUMEN**



**JURNAL**

Oleh

**Toni Herwanto**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2016**

## Abstrak

Museum Benteng *Van Der Wijck* merupakan sebuah museum yang menggunakan bangunan peninggalan Belanda yang berupa sebuah benteng berbentuk segi delapan. Museum ini memerlukan pengolahan pada interiornya untuk lebih menarik pengunjung dan berfungsi sebagaimana mestinya. Kurangnya pengolahan pada interior berlantai dua ini mengakibatkan penyalahgunaan tempat oleh pengunjung terutama muda-mudi. Dengan adanya pengolahan pada interior museum, diharapkan dapat menampung dan mentransformasikan keinginan pengelola ke dalam desain interior pada lantai 1 dan 2 menjadi sebuah museum yang edukatif, inovatif dan meminimalisir perubahan bangunan asli yang merupakan bangunan cagar budaya (*heritage*). Maka terpilihlah gaya *Postmodern* yang mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat lokal atau populer serta membangkitkan kembali kenangan historik dengan pula mengusung tema *Tempo Doeloe*. Dengan menggunakan metode perancangan Proses Desain yang terdiri dari analisis dan sintesa yang mengumpulkan semua data-data dan kemudian mengolahnya menjadi alternatif-alternatif yang dapat membuahkan solusi yang optimal. Penerapan gaya *Postmodern* dan tema *Tempo Doeloe* diharapkan dapat memberikan suasana baru dengan menampilkan beberapa teknologi yang jarang diaplikasikan pada museum dan menjadikan museum ini menjalankan fungsinya sebagai media edukasi yang mampu membangkitkan semangat patriotism dan rasa nasionalisme terhadap pengunjung yang datang.

***Kata Kunci : perancangan interior, desain museum, postmodern, bangunan cagar budaya.***

## I. Pendahuluan

Museum menurut International Council of Museums (ICOM) adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Dan Museum menurut Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1) adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda buktimateriil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

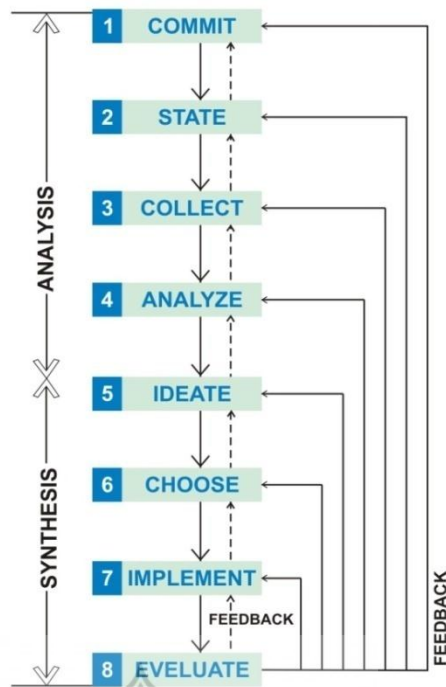
Museum Benteng *Van Der Wijck* merupakan salah satu bangunan cagar budaya di Indonesia yang dipilih untuk dijadikan objek karya oleh penulis sekaligus sebagai perancang. Museum ini baik secara aspek interior maupun estetika belum berfungsi untuk kebutuhan menunjang aktifitas kunjungan belajar dan pariwisata. Keberadaan ruang dan fasilitas museum saat ini justru malah menimbulkan masalah bagi pengelola, pengunjung dan benda koleksi museum itu sendiri. Sebagai contoh, penataan zona dan sirkulasi yang belum memanusaiakan pemakai, serta penataan lampu yang tidak memenuhi kebutuhan display dan pameran koleksi museum. Selain itu lemahnya pengolahan interior Museum Benteng *Van der Wijck* membuat pengunjung cenderung menyalahgunakan fungsi bangunan yang bahkan cenderung merusak nilai historis pada bangunan. Perancang akan meredesain Museum Benteng *Van der Wijck* dengan menggunakan gaya *Postmodern* dan tema *Tempo Doeloe* dengan harapan hasil dari rancangan interior tersebut dapat menambah nilai historis dari bangunan dan mampu mengedukasi pengunjung serta menggugah rasa patriotisme dan nasionalisme pada pengunjung. Museum yang terletak di jalan Sapta Marga, Gombong, Kebumen, Jawa Tengah ini adalah bangunan peninggalan kolonial Belanda. Bangunan ini memiliki metamorfosa sejarah yang sayangnya kurang

diketahui oleh masyarakat Indonesia pada umumnya dan masyarakat Kebumen pada khususnya. Bahkan pada akhirnya terjadi kesalahan dalam penentuan kurun waktu benteng ini dibuat. Kini para wisatawan yang berkunjung di objek wisata ini terlanjur mempercayai bahwa Museum Benteng *Van Der Wijck* dibangun pada tahun 1818 seperti yang tertera pada berbagai sisi ruangan di dalam benteng “AKU DIBANGUN TAHUN 1818”. Maka, dengan ditampilkannya data sejarah dalam bentuk sebuah museum di Benteng ini diharapkan akan meluruskan kembali sejarah bangunan tersebut dan lebih menambah daya tarik tersendiri sebagai pariwisata sejarah di Kebumen.

## II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang di dalamnya terdapat 2 bagian, *analisa* yaitu masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesa*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan sebagai sebuah pemecah yang optimal.

Metode perancangan proses desain dalam hal ini dapat terlihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan  
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

1. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

### III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perencanaan dan Perancangan interior museum benteng Vander wijck, gombong, kebumen difokuskan pada media edukasi yang mampu membangkitkan semangat patriotism dan rasa nasionalisme terhadap pengunjung yang datang. Lingkup yang dirancang yaitu *foyer dan penitipan barang*, informasi dan sovenir, ruang serbaguna, *oditorium*, diorama, *game station*, apresiasi, ruang audio, ruang artefak dan perpustakaan. Dari sepuluh area tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas yang ada di dalamnya (lihat Tabel 1).

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari staf museum benteng vanderwijck gombong, kebumen. Wawancara merupakan metode yang sesuai untuk mengumpulkan *brief* dari proyek ini. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan interior museum yang informatif dan inovatif dalam penyajian koleksi yang dapat menambah semangat patriotism dan nasionalisme pada pengunjung yang mampu memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pengelola dan mampu mengangkat sektor pariwisata pada kota kebumen.

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Perancangan

No.	Ruang	Luas M <sup>2</sup>	Pembagian Area	Pemakai Ruang	Fasilitas
1	Foyer dan penitipan barang	60.4044	Security Area Entrance Area Ruang Multifungsi Waiting Area	Pengelola dan Pengunjung	- Box karcis - loker - Meja - Kursi - alat scan( sajam - Computer - Tanda/arah - AC - audio - lampu spot dan

					hidden light
2	Ruang Informasi dan Souvenir	107.9735	Pengunjung dapat menanyakan informasi mengenai kegiatan di museum, memesan tempat untuk rombongan dan membeli souvenir yang ada	Pengunjung dan Pengunjung.	- kursi - meja - rak display - computer - audio - AC - lampu spot dan hidden light
3	Auditorium	248.535	Menampilkan video profil dan koleksi video museum lainnya.	Pengelola	- kursi - earphone - computer - soundsistem - AC - lampu spot dan hidden light
4	Ruang Serbaguna	332.22	Ruang tertutup yang dapat digunakan untuk pertemuan tertutup, dapat menjadi area pameran sementara tambahan bila perlu	Pengunjung	- kursi - meja - rak display - computer - AC - lampu spot dan hidden light
5	Ruang Diorama	346.92	Menampilkan Diorama dari sejarah tahun 1825-1832	Pengunjung	- kursi - rak display - AC - lampu spot dan hidden light
6	Ruang Apresiasi dan game station	86.6154	Menampilkan visual 4D pengunjung dengan pakaian jaman dulu, pengunjung dapat memainkan game yang berisi petualangan/perjalanan vanderwijck	Pengunjung	- computer - AC - lampu spot dan hidden light
7	Ruang artefak	192.08	Menampilkan koleksi foto dan koleksi lain dengan display 4D dengan suasana menyelam di laut	Pengunjung	- rak display - AC - computer - lampu spot dan hidden light
8	Ruang Diorama	347.116	Menampilkan Diorama dari sejarah tahun 1844 - 1856	Pengunjung	- kursi - rak display - computer - AC - lampu spot dan hidden light

9	Ruang perpustakaan	154.84	Menyimpan koleksi buku yang dapat dibaca oleh pengunjung di area duduk yang tersedia	Pengunjung	-- kursi - meja - rak buku - computer - AC - lampu spot dan hidden light
Total Luas Bangunan yang Dirancang		1876.7043			

Sumber: literatur dan survey lapangan, 2013

Penerapan desain dengan gaya posmodern serta penggunaan tema tempo doelue selain dapat menjawab keinginan klien juga dapat menjawab menambah semangat patriotism dan nasionalisme pada pengunjung yang mampu memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pengelola dan mampu mengangkat sektor pariwisata pada kota kebumen itu sendiri.

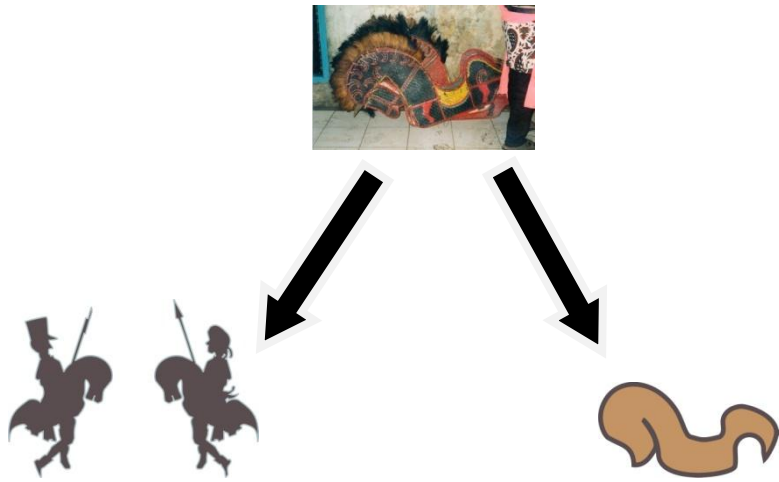
Penerapan *posmodern* pada redesain museum benteng vanderwijck, gombong, kebumen ini akan lebih difokuskan pada kearifan lokal memakai bentuk dari trasformasi kesenian budaya dari kota kebumen dengan memakai bentuk kudalumping kebetulan kuda lumping adalah salah satu budaya yang sangat bercirikhas dari kota kebumen itu sendiri yang akan diterapkan pada area tiap pintu masuk museum dan penambahan bentuk dari trasformasi dari batik glebagan yang akan di terapkan pada furnitur, pada warna akan menerapkan warna-warna yang penginspirasi lukisan dari karya basuki abdullah.

#### motif batik glebagan ( PENERAPAN PADA FURNITUR )





kesenian kuda lumping ( **PENERAPAN PADA TIAP PINTU MASUK** )



lukisan basuki abdullah ( **PENERAPAN PADA WARNA** )



#### IV. Daftar Pustaka

Jones, Louis. 2008. *Environmentally Responsible Design: Green and Sustainable Design for Interior Designers*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

