

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM KEDOKTERAN IMERI UNIVERSITAS
INDONESIA JAKARTA**

JURNAL



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Nindya Rachma Latifani

NIM 1311914023

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KEDOKTERAN IMERI UNIVERSITAS INDONESIA, JAKARTA

Nindya Rachma Latifani
Nindyarachmalatifani@gmail.com

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
Adin_interior@yahoo.co.id

Abstract

Increasing the great prospects of the best health service quality that can be done by many methods. One of them is giving right education to the societies about the importance of health which is implemented by Indonesia medical museum “Medical Education and Research Institute (IMERI) FKUI”. This education is addressed for public from children to adults, so it is necessary to design the interior of the medical museum that is able to educate visitors independently as well as experience close to the world of medicine. Laboratory theme election is really suitable to applied in the IMERI medical museum because the laboratory has correlation with medical sphere and that’s also suitable with IMERI as a Research Institution which refers to science and advance technology. The application of this theme and style influences the design of the museum like using base shape such as curved and not sharp corner. The usage of the test tube as the application of laboratory theme with clean design and use of the latest technology as the application of the modern style.

Keywords: Medical Museum, Health, Research Institution

Abstrak

Meningkatkan harapan akan kualitas layanan kesehatan yang lebih baik dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya ialah memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya kesehatan melalui museum kedokteran Indonesia Medical Education and Research Institute (IMERI) FKUI. Edukasi ini ditunjukkan bagi masyarakat umum dimulai dari anak-anak hingga dewasa, sehingga diperlukan perancangan interior museum kedokteran yang mampu mengedukasi pengunjung secara interaktif sekaligus memberi pengalaman yang dekat dengan dunia kedokteran. Pemilihan tema laboraturium dirasa cocok diterapkan pada interior museum kedokteran IMERI karena laboraturium dekat dengan dunia kedokteran dan sesuai dengan IMERI sebagai institusi penelitian. Selain itu gaya modern juga dipilih karena dianggap sesuai dengan cita-cita IMERI yang ingin menjadi pusat edukasi medis dan institusi penelitian yang mengacu pada sains dan teknologi terdepan. Penerapan tema dan gaya ini mempengaruhi desain pada museum seperti menggunakan bentuk dasar yang melengkung atau tidak menyudut, penggunaan bentuk-bentuk tabung reaksi sebagai penerapan tema laboraturium, desain yang bersih dan menggunakan teknologi terbaru sebagai penerapan dari gaya modern.

Kata kunci: Museum Kedokteran, Kesehatan, Lembaga Penelitian

PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Tidak hanya itu, adanya perancangan museum juga dimaksudkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan juga rekreasi. Ada berbagai macam museum yang terdapat di Indonesia. Beberapa diantaranya seperti museum nasional, Museum Bank Indonesia, Museum Geologi Bandung, dan masih banyak lagi museum dengan ciri khas tertentu. Dalam bidang kesehatan, terdapat Museum Kesehatan Surabaya, dan dalam segi edukasi sekaligus rekreasi terdapat museum Kadaver Organ Tubuh di Batu Malang.

Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI) mencoba mengemas pengetahuan dan pengalaman mengenai kesehatan dan ilmu kedokteran dengan membangun museum kedokteran Universitas Indonesia. Pendirian museum mempunyai misi untuk memberikan pendidikan kesehatan dan kedokteran yang berkelanjutan bagi masyarakat, dan meningkatkan mutu pendidikan kesehatan dan kedokteran ke dalam satu tempat, yaitu *Medical Museum IMERI* FKUI. Museum tersebut berlokasi di Jalan Salemba Raya No.6, RW.5, Kenari, Jakarta, DKI Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10430, Indonesia. Museum ini telah merencanakan jam operasional dari 09.00 – 17.00. Kapasitas museum tersebut dapat menampung 40 pax, dengan pertimbangan ruang dan efektifitas penggunaannya. Museum kedokteran ini terdiri dari beberapa ruang, seperti ruang koleksi spesimen, ruang pameran tetap, ruang introduksi, area *public* yang terdiri dari lounge, edutainment area dan souvenir shop.

Museum kedokteran ini memiliki beberapa koleksi yang akan dipamerkan dan terbagi menjadi dua area yang berbeda. Sebuah ruang yang tidak diperuntukkan bagi masyarakat umum digunakan untuk mendisplay koleksi spesimen yang dimiliki FKUI. Sedangkan area lainnya digunakan untuk area pameran yang dapat dinikmati oleh masyarakat umum. Pembagian kategori ini dikarenakan pengunjung berasal dari latar belakang yang beragam sehingga tidak semua bisa menerima koleksi tersebut.

Pada perancangan Museum FKUI, konsep yang akan diterapkan ialah dengan memberikan pengalaman kepada pengunjung agar merasakan menjadi seseorang yang menempuh pendidikan dokter. Dengan begitu pengunjung akan mengetahui hal hal terdekat yang dipelajari oleh seorang dokter, seperti mengenal sejarah kedokteran di Indonesia, mengenal siklus hidup manusia, dan mendapatkan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan secara lebih menyenangkan. Diluar kontent maupun koleksi museum, perancangan pada museum ini juga menekankan tema laboratorium yang diterapkan pada desain interior museum. Dengan penyampaian yang interaktif dan tematik diharapkan masyarakat akan mudah menerima konten yang disajikan oleh museum, sehingga masyarakat menyadari pentingnya menghargai dan menjaga kesehatan setelah datang ke museum kedokteran ini.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan Museum Kedokteran IMERI FKUI ialah menggunakan metode analitis (analytical method). Hal ini mengacu pada Metodologi Desain oleh Jones, 1971 dalam Santosa, 2005 sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” atau “*Thinking before drawing*”. Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literature, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain.

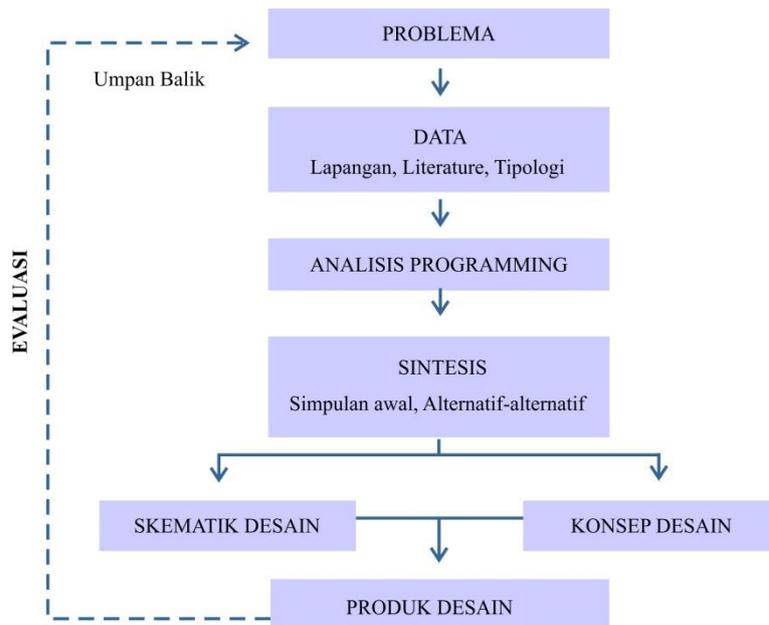


Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis

(Sumber: Jones, 1971)

Dalam skema perancangan metode analitis ini, grafik yang terlihat sebagai berikut:

1. Problema (penetapan masalah): terdapat dua kendala, yaitu kendala yang disadari oleh pengguna dan kendala yang tidak disadari oleh pengguna. Pada kendala yang tidak disadari oleh pengguna, desainer harus memiliki kepekaan dalam menemukan kendala-kendala tersebut.
2. Data (pendataan): data fisik, data non fisik, data literature, dan data tipologi.
3. Analisis programming: membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis.
4. Sintesis: simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternative-alternaif arah perancangan.
5. Skematik Desain: skema-skema pemecahan masalah.
6. Konsep Desain: pengikat arah perancangan.
7. Produk Desain: presentasi desain berupa gambar-gambar penyajian.
8. Umpan balik (feed back): evaluasi desain.

HASIL

1. Data lapangan



Gambar 1. Maket Fasad Bangunan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 2. Proses pembangunan Museum
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar 3. Pembangunan Area Pamer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 4. Pemabangunan Area Lobby
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2016)

Ruang Lingkup Perancangan

Lobby Museum	138	m ²
Souvenir Shop	34	m ²
Ruang Introduksi	34	m ²
Ruang Pamer Tetap	243	m ²
Ruang Koleksi Spesimen	202	m ² +
	651	m ²

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- Bagaimana merancang interior museum kedokteran yang dapat mengedukasi pengunjung secara interaktif sekaligus memberi pengalaman yang dekat dengan dunia kedokteran?

- b. Bagaimana membuat ruang koleksi spesimen yang sifatnya privacy dan tidak diperuntukkan untuk masyarakat umum?

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Dengan pendataan koleksi museum yang ada pada Museum Kedokteran FKUI dibuat story line yang sesuai dengan koleksi yang akan dipamerkan pada museum. Karena koleksi yang akan dihadirkan oleh museum saling terkait maka penyajian dibuat secara berurutan dengan beberapa introduksi.

Konsep Desain yang akan dihadirkan disini memiliki makna yang ingin disampaikan kepada pengunjung agar setelah pengunjung datang tidak hanya sekedar datang namun juga memiliki pengalaman berbeda. Pengunjung diharapkan mendapatkan pengalaman dan makna agar dapat menghargai kehidupan dan sadar akan pentingnya kesehatan. Untuk menjaga dan menghargai kesehatan, seseorang harus belajar dan memiliki pengetahuan. Salah satu profesi yang berkontribusi dalam dunia kesehatan ialah seorang dokter. Sehingga konsep yang akan dituangkan pada desain perancangan ini membawa figur seseorang yang sedang menempuh pendidikan dokter. Salah satunya ialah dengan menerapkan tema laboratorium dengan ikon-ikon yang mudah dikenali masyarakat khususnya anak-anak. Seperti bentuk bentuk tabung reaksi, atau beberapa bagian dari sel tubuh manusia yang dapat dijadikan elemen estetis pada desain ruang yang akan dirancang. Selain itu penggunaan bentuk-bentuk melengkung dan tidak menyudut juga digunakan pada perancangan museum ini.

Gaya yang dipilih dan diterapkan pada museum kedokteran ini ialah gaya modern. Menggunakan teknologi *up to date*, memiliki daya kejut, (pembaharuan / perubahan) untuk memenuhi kebutuhan. Desain yang simple, bersih, fungsional, *stylish*, dan mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan karakter museum kedokteran. Pemilihan gaya tersebut dipilih karna sesuai dengan cita-cita IMERI FKUI yang ingin memberikan layanan kesehatan yang berpatokan pada sains dan teknologi terdepan, sekaligus memenuhi keinginan klien yang menginginkan tampilan modern dan interaktif.

Berikut suasana ruang yang ingin dihadirkan pada perancangan desain Museum Kedokteran IMERI FKUI.



Gambar 5. Suasana Ruang Koleksi Spesimen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 6. Suasana dan Skema Warna
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Penggunaan gaya modern diterapkan pada keseluruhan museum, namun pemilihan suasana sedikit berbeda pada ruang koleksi spesimen. Penggunaan warna dominan putih bersih dengan beberapa sentuhan warna abu-abu diterapkan pada area koleksi spesimen. Sedangkan pada area pameran tetap, dan area publik museum menggunakan beberapa sentuhan warna netral lain seperti coklat kayu pada lantai. Penggunaan warna-warna pastel dan orange juga memberikan aksen yang berbeda pada ruang publik serta ruang pameran tetap museum.

Pemilihan warna dominan putih dan aksen abu-abu pada ruang spesimen dimaksudkan agar ruangan tersebut terkesan *clean* selain itu penggunaan warna dan konsep *clean* dirasa sebagai pilihan terbaik bagi koleksi spesimen yang cukup banyak dan beraneka ragam.

B. Desain Akhir



Gambar 7. Hasil Desain Lobby Museum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 8. Hasil desain Souvenir Shop
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Saat memasuki museum terdapat *flap barrier* pada pintu masuk dan langsung berhadapan dengan entrance ruang introduksi. Ketika melewati *flap barrier* pengunjung akan mendapatkan jas lab yang akan keluar secara otomatis dan dapat langsung digunakan oleh pengunjung. Pada area ini menerapkan bentuk adaptasi kromosom x yang telah diterapkan pada pintu masuk ruang introduksi. Selain itu, beberapa bentuk tabung reaksi dengan material kaca akan dapat dengan mudah terlihat pada area publik ini. Salah satunya adalah pada area "*clean your hands*". Selain itu penerapan teknologi juga diterapkan pada dinding sebelah kiri saat memasuki museum ini, terdapat beberapa LED interaktif yang berisikan tokoh-tokoh berpengaruh dalam FKUI.



Gambar 9. Hasil Desain Ruang Introduksi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 10. Hasil Desain Timeline Ruang Pamer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Sebelum memasuki ruang pameran, pengunjung akan memasuki ruang introduksi yang berisikan pemutaran animasi singkat mengenai koleksi museum yang berada di Museum Kedokteran IMERI FKUI. Penggunaan bangku dipilih agar dapat menampung lebih banyak pengunjung dalam sekali pemutaran animasi singkat pada ruang introduksi ini. Setelah menyaksikan animasi singkat, tirai akan otomatis terbuka dan pengunjung dapat masuk ke area pameran tetap. Pada area ini terdapat beberapa konten diantaranya, *timeline* sejarah kedokteran, beberapa koleksi prasasti dan pencapaian Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Setelah beberapa koleksi mengenai sejarah kedokteran, terdapat koleksi yang mengandung konten siklus kehidupan beserta pengetahuan kesehatan yang perlu diketahui oleh masyarakat dari dalam kandungan hingga usia lanjut.



Gambar 11. Hasil Desain Ruang Pameran Tetap
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 12. Hasil Desain Area Edu-tainment
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

Pada area pameran tetap penyampaian informasi menggunakan teknologi interaktif sehingga pengunjung tidak merasa bosan saat memasuki museum. Selain itu *sign system* interaktif yang digunakan pun akan memancing pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan koleksi.

Pada ruang koleksi spesimen ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti suhu yang konstan pada 20–24C dengan *under floor duct*. Hal lain yang perlu diperhatikan pada ruangan ini ialah jumlah koleksi spesimen yang suatu saat dapat bertambah sehingga mempengaruhi desain pada ruang koleksi spesimen. Selain secara estetis dan fungsi, desain vitrin dibuat sedemikian rupa sehingga flexible dan mampu menampung beberapa spesimen yang sewaktu waktu dapat bertambah jumlahnya.



Gambar 11. Hasil Desain Ruang Spesimen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)



Gambar 12. Hasil Desain Koleksi Spesimen
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016)

KESIMPULAN

Museum merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Tidak hanya itu, adanya perancangan museum juga dimaksudkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan juga rekreasi.

Perancangan Interior Museum Kedokteran IMERI FKUI bertujuan untuk merancang interior Museum Kedokteran yang mampu mengedukasi pengunjung dengan misi memberikan pendidikan kesehatan berkelanjutan bagi masyarakat, dan meningkatkan harapan akan kualitas layanan kesehatan yang lebih baik.

Tema yang digunakan pada perancangan interior Museum Kedokteran IMERI FKUI ialah laboratorium. Selain itu gaya modern juga dipilih karena dianggap sesuai dengan cita-cita IMERI yang ingin menjadi pusat edukasi medis dan institusi penelitian yang mengacu pada sains dan teknologi terdepan. Selain sesuai dengan gaya modern yang diterapkan pada museum ini, teknologi juga menunjang museum yang interaktif, baik dari penyampaian materi koleksi maupun sistem kerja dalam museum IMERI FKUI.

Penggunaan teknologi terkini diterapkan pada beberapa mesin otomatis seperti mesin pembelian tiket, *Flap barrier* yang digunakan sebagai sistem keamanan saat memasuki museum, dapat menghitung secara otomatis jumlah pengunjung museum. Selain itu mesin yang digunakan pada area ini juga mengeluarkan jas lab bagi pengunjung. *Access card* digunakan khusus pada pintu masuk ruang koleksi spesimen sebagai sistem keamanan sekaligus pembagian klasifikasi khusus bagi dokter maupun mahasiswa kedokteran yang akan memasuki ruangan ini. Penggunaan *vertical blind* pada ruang introduksi dapat menjadi pemisah dengan ruang pameran tetap, selain itu penggunaan *vertical blind* juga dapat digunakan sebagai pertanda bahwa pemutaran film introduksi telah berakhir sekaligus penunjukan arah untuk memasuki ruang pameran tetap.

Teknologi juga digunakan dalam sistem penyampaian materi secara interaktif, seperti LED TV yang akan menampilkan animasi berisi konten, LED *touchscreen* yang mempermudah penyampaian keterangan mengenai koleksi, penggunaan hologram, meja *touchscreen* interaktif yang dapat digunakan anak-anak, serta beberapa *sign system* interaktif untuk mengarahkan pengunjung.

Pada perancangan museum kedokteran IMERI FKUI tidak menggunakan *tour guide*, sehingga *sign system* maupun *wayfinding*, dan beberapa media interaktif sangat penting untuk membantu pengunjung mengetahui alur yang akan dilalui dan mendapatkan informasi secara jelas saat berada dalam museum.

DAFTAR PUSTAKA

Jones, John Chris. 1971. *The State of the Art in Design Methods*. DMG-DRS Journal. Vol. 7, No. 2

Boylan Patrick. 2004. *Running a Museum A Practical Handbook*. France: ICOM

Santosa, Adi. 2005. *Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior*. Jurnal Dimensi, Universitas Petra.

