

# PERANCANGAN INTERIOR RUANG PAMER MUSEUM GUNUNGAPI MERAPI YOGYAKARTA

Nuha Arifah  
Nuha\_rifah@yahoo.com

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
Adin\_interior@yahoo.co.id

## **Abstract**

*Merapi Volcano Museum is a historical museum located in Pakem District, Sleman Regency, Yogyakarta. This museum is used as a means of education, dissemination of information on aspects of volcanic and other geological disaster that are recreational-educative for the wider community. The process of interaction between visitors with information and collection has an important role for the purpose of the museum can be reached. By following the development of modern technology can help the two-way communication process in the interior design of Volcano Merapi Museum.*

*The purpose of this design is to design the interior of Volcano Merapi Museum as means of information for visitors to know, understand, and appreciate volcanic activity through history and eruption incident that is designed more interactive and inspirational using modern technology. This museum applies digital technology that can generate interesting audio and visual simulations to be more interactive. The theme to be lifted is "Volcanos Expedition" with a chronological approach. The concept is applied to the storyline, sign system, and interactive wall of museum exhibition space. It is hoped that the results of this design can provide a new experience about the volcanic atmosphere for visitors.*

*Keynote: Merapi Volcano Museum, Technology, Interactive.*

## **Abstrak**

*Museum Gunungapi Merapi merupakan museum bersejarah yang terletak di Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Museum ini dijadikan sebagai sarana pendidikan, penyebarluasan informasi aspek kegunungapian dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat rekreatif-edukatif bagi masyarakat luas. Proses interaksi antara pengunjung dengan informasi dan benda koleksi memiliki peran penting agar tujuan museum dapat tercapai. Dengan mengikuti perkembangan teknologi modern dapat membantu proses komunikasi dua arah dalam perancangan interior Museum Gunungapi Merapi.*

*Tujuan dari perancangan desain ini adalah merancang interior Museum Gunungapi Merapi sebagai sarana informasi bagi pengunjung untuk mengenal, memahami, dan menghayati aktivitas gunung berapi melalui sejarah dan kejadian erupsi yang dirancang lebih interaktif dan inspiratif menggunakan teknologi modern. Museum ini menerapkan teknologi digital yang dapat menghasilkan simulasi audio dan visual menarik agar lebih interaktif. Tema yang akan diangkat adalah "Volcanos Expedition" dengan pendekatan kronologis. Konsep tersebut diaplikasikan pada storyline, sign system, dan interactive wall ruang pameran museum. Diharapkan hasil perancangan ini dapat memberikan pengalaman baru tentang suasana gunungapi bagi pengunjung.*

*Kata kunci: Museum Gunungapi Merapi, Teknologi, Interaktif.*

## **PENDAHULUAN**

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang membantu majunya perekonomian Indonesia. Begitupula dengan Yogyakarta, Daerah Istimewa yang sangat erat kaitannya dengan pelajar, kebudayaan dan keseniannya menjadi salah satu tempat tujuan wisata yang banyak dikunjungi oleh wisatawan. Salah satu daya tarik utama wisata Yogyakarta yang memiliki sejarah dan pemandangan alam yang indah adalah Gunung Merapi. Gunung Merapi dianggap sebagai salah satu titik dari segitiga pusat bumi, sederajat dengan Keraton (Yogyakarta dan Solo), dan Laut Selatan. Gunung Merapi lekat dengan berbagai mitos dan filosofi yang menarik untuk diketahui. Salah satu filosofi yang paling dikenal yakni garis imajiner yang menghubungkan Gunung Merapi, Yogyakarta dan Laut Selatan. Gunung Merapi merupakan gunung berapi yang masih aktif sampai sekarang. Peristiwa letusan terbesar terjadi pada tahun 1872 dan 2010 meninggalkan sisa barang bencana alam tersebut yang kemudian di konservasikan pada Museum Gunung Merapi di Kecamatan Pakem, Kabupaten Sleman, Yogyakarta.

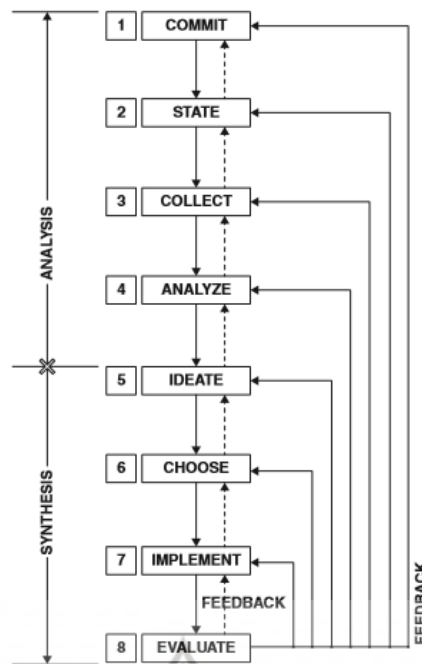
Museum Gunung Merapi dijadikan sebagai sarana pendidikan, penyebarluasan informasi aspek kegunungapian dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat rekreatif-edukatif bagi masyarakat luas dengan tujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman tentang aspek ilmiah, maupun sosial-budaya yang berkaitan dengan Gunung Merapi dan sumber kebencanaan geologi lainnya. Proses interaksi antara pengunjung dengan display informasi dan benda koleksi memiliki peran penting agar tujuan museum dapat tercapai. Dengan mengikuti perkembangan teknologi modern yang banyak diterapkan di museum luar negeri, dapat membantu proses komunikasi dua arah dan pengalaman baru dalam perancangan interior museum Gunung Merapi.

Adanya pendampingan yang dilakukan oleh pihak museum dapat membantu proses komunikasi antara informasi dan benda koleksi yang dipajang dengan pengunjung museum. Akan tetapi apabila adanya keterbatasan jumlah pendampingan dari pihak museum sehingga pengunjung mau tidak mau berkeliling sendiri tanpa pendampingan atau pengunjung memang ingin berkeliling sendiri, sedangkan dalam museum terdapat sejumlah informasi yang tidak dapat dipahami oleh pengunjung, maka proses komunikasi antara pengunjung dengan informasi yang ada tidak dapat berlangsung dengan baik.

Dari ulasan diatas, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dalam pengelolaan museum agar lebih komunikatif dan meninggalkan pesan bagi pengunjung. Perancangan interior dan tata pameran benda koleksi bersejarah pada Museum Gunung Merapi perlu dibantu oleh desainer interior untuk dapat menginformasikan benda koleksi dan pengalaman tentang kegunungapian kepada pengunjung. Desainer interior berperan penting dalam menyusun pola komunikasi massa yang dikombinasikan dengan komunikasi interpersonal (dua arah) seperti yang banyak diterapkan di museum luar negeri kepada pengunjung sehingga dapat tercipta ruang yang interaktif dan menarik.

## **METODE PERANCANGAN**

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan museum ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini:



(Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014:178)

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah
  - a. *Commit (Accept the Problem)*. Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima “masalah” yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan adalah dengan membuat *time schedule*, *priority list*. Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai” misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.
  - b. *State (Define the Problem)*. Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Tahap menetapkan permasalahan bisaanya dipengaruhi oleh permasalahan yang berkaitan dengan persyaratan, kendala, keterbatasan, dan asumsi-asumsi yang ada. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah adalah dengan *checklist* yaitu memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah. *perception list* yaitu opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada. *visual diagrams* yang membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat.
  - c. *Collect (Gather the Facts)*. Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi dapat dilakukan dengan cara interviews pengguna ruang (pengelola dan pengunjung), mencari referensi dari proyek yang serupa.
  - d. *Analyze*. Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah adalah dengan *conceptual sketches*, *matrix*, *categorization*.

2. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain
  - a. *Ideate*. Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide/alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap yaitu *drawing phase*, mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen. *Concept statement*, tahap dimana insprasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetik. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan experiment bentuk berupa prototype sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.
  - b. *Choose (Select the Best Option)*. Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik dengan *personal judgement*, cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. *Comparative analysis*, membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.
  - c. *Implement (Take Action)*. Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik adalah dengan *final design drawings, budgets, dan construction drawings*.
3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain
  - a. *Evaluate*. Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.
  - b. *Feedback*. Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

## HASIL

### 1. Data lapangan



Gambar 1. Fasad Bangunan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 2. Area Hall Museum  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 3. Koleksi Batuan Gunungapi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 4. Koleksi Replika Gunungapi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)



Gambar 5. Koleksi Sisa Letusan Gunung Merapi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 6. Koleksi Diorama Foto  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Ruang Lingkup Perancangan

Hall/Lobby	810	m <sup>2</sup>
Ruang Pamer (Lantai 1 dan 2)	1422	m <sup>2</sup>
Rest Area	90	m <sup>2</sup>
Café	135	m <sup>2</sup>
Home Theater	180	m <sup>2</sup> +
	2637	m <sup>2</sup>

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah bagaimana mendesain ruang pameran Museum Gunungapi Merapi Yogyakarta yang inspiratif, interaktif, dan menantang sesuai dengan suasana gunung berapi sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman baru?

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain



Berdasarkan koleksi dan sejarah peristiwa mengenai aktivitas Gunungapi Merapi, maka penulis akan merancang museum dengan menghidupkan kembali memori-memori sebelum, saat, dan setelah terjadinya bencana gunung berapi. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan kebesaran Tuhan agar manusia lebih waspada terhadap segala bencana alam. Selain itu juga untuk menumbuhkan sikap kepedulian dan empati terhadap sesamanya. *Storyline* atau alur cerita merupakan acuan utama dalam perancangan suatu museum. Dengan adanya *storyline* akan memudahkan pengunjung menyerap segala pengetahuan dan informasi yang disajikan benda koleksi museum.

*Storyline* yang akan digunakan untuk konsep perancangan museum adalah petualangan cincin api, yang akan membawa pengunjung untuk mengenal dan memahami pengetahuan umum tentang negara cincin api di dunia salah satunya Indonesia. Sedangkan di Indonesia sendiri terdapat pulau-pulau yang dilalui oleh cincin api dunia dengan salah satu gunung api yang masih aktif yaitu Gunung Merapi. Setelah penjelasan umum tersebut, pengunjung akan dibawa mengenal lebih jauh tentang seluk beluk Gunung Merapi dan pengetahuan tambahan tentang bencana alam sesuai dengan tujuan pendirian museum.

### **Tema dan Gaya Perancangan**

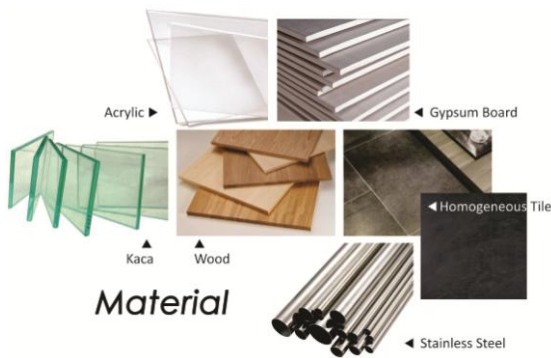
Gaya yang dipilih untuk menjawab keinginan klien dan sesuai dengan kebutuhan adalah gaya modern kontemporer. Gaya modern kontemporer sesuai dengan karakteristik sebuah museum yang simple dan fungsional. Modern menurut Rosmary Killmer dalam bukunya "*Designing Interior*", salah satu gerakan paling berpengaruh dalam arsitektur dan desain modern berasal dari Sekolah Bauhaus. Filosofi Bauhaus adalah menyederhanakan desain suatu benda sesuai fungsinya, penggunaan material, dan konstruksi. Sedangkan ornamentasi dipandang sebagai hiasan permukaan. Gaya modern kontemporer yang akan diterapkan pada museum adalah dengan menggunakan teknologi bersifat universal yang dapat memberikan interaksi antara pengunjung dan benda koleksi.

Gaya yang dipilih untuk menjawab keinginan-keinginan klien dan juga kebutuhan adalah gaya modern. Gaya modern sesuai dengan karakteristik sebuah rumah sakit yang simple dan clean. Selain itu gaya modern merupakan gaya yang simple, bersih, fungsional, *stylish*, *trendy*, *up-to-date* yang berkaitan dengan gaya hidup modern yang sedang berkembang pesat.

Tema yang akan diterapkan pada perancangan interior Museum Gunungapi Merapi adalah "*Volcanoes Expedition*". Konsep ekspedisi ini mengajak pengunjung untuk lebih berinteraksi dengan benda koleksi dan informasi yang disajikan dengan cara yang lebih interaktif. Pada perancangan museum ini menerapkan *sign system* yang disesuaikan dengan alur kronologi *storyline*. Sehingga, tanpa adanya *sign system* berupa papan dan tanda panah pun pengunjung tetap dapat mengikuti alur cerita dengan sendirinya. Selain itu, agar dapat menambah kuatnya *sign system* tanpa menghilangkan estetika interior ruang pameran museum, terdapat pengaplikasian stilasi pattern kontur dan lava gunungapi yang diterapkan pada lantai ruang pameran.

*Interactive Display* yang akan diterapkan pada Museum Gunungapi Merapi Yogyakarta adalah dengan memanfaatkan teknologi *audio visual* dan display yang dapat digerakkan oleh alat gerak manusia sehingga menimbulkan pengalaman baru dan interaksi yang menyenangkan dengan informasi yang disampaikan.

## Skema Warna dan Material



Gambar 7. Skema Material  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 8. Skema Warna  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

## B. Desain Akhir



Gambar 9. Area Hall  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 10. Hasil 3D Area Hall  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada area hall dirancang elemen estetis pada bagian pusatnya dan di sekelilingnya terdapat area untuk duduk. Dalam perancangan, elemen estetis ini menggunakan bentuk asap letusan Gunungapi Merapi. Pada elemen estetis bagian dalam terdapat *lighting* yang menyala dengan warna gradasi merah hingga kuning yang member kesan warna lava, sehingga memberikan suasana erupsi.



Gambar 11. Display Miniatur Gunungapi.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 12. Hasil 3D Display Miniatur Gunungapi.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada perancangan area ruang pameran yang berisi tentang fakta gunungapi terdapat beberapa area display dengan menerapkan teknologi digital *touch screen*. Dengan menggunakan teknik *touch screen* ini, pengunjung dapat berinteraksi secara

langsung dengan informasi yang disampaikan secara menyenangkan. Selain itu pengunjung juga dapat merasakan hiburan dengan visual yang dapat bergerak dan bersuara. Tujuan menggunakan sistem *video display wall* ini agar pengunjung dapat menerima dan memahami informasi kompleks secara ringan namun tetap menyenangkan.

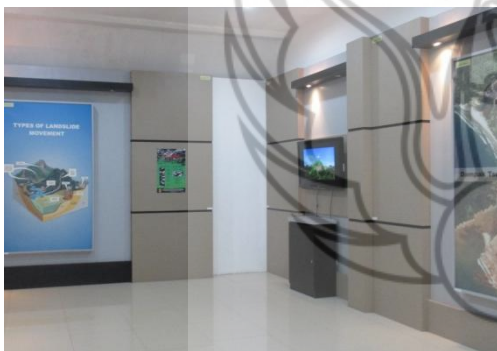


Gambar 13. Display Koleksi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 14. Hasil 3D Display Kaca Koleksi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada area ruang pameran koleksi sisa erupsi yang menggunakan material lantai homogeneous tile. Display koleksi museum menggunakan display *custom* dengan pelindung material kaca dan menggunakan bentuk geometris yang simpel. Pemilihan material kaca bertujuan agar menjaga koleksi tetap aman dari kerusakan karena keusilan pengunjung.



Gambar 15. Display Simulasi  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 16. Hasil 3D Display Simulasi  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2017)

Pada ruang pameran tambahan di lantai dua lebih banyak menggunakan display simulasi seperti simulasi gempa (ruang pameran informasi tambahan), display interaktif audio, dan *video display wall*. Pengunjung dapat merasakan bagaimana situasi ketika bencana alam sedang terjadi. Tujuannya agar manusia lebih waspada dan sigap ketika bencana alam terjadi.

## KESIMPULAN

Pentingnya alur cerita dan suasana dalam sebuah museum dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung. Pengaturan langkah dan sirkulasi ruang pameran berdasarkan alur cerita dilakukan untuk menentukan pergerakan pengunjung sehingga dalam menjelajahi ruang pameran pengunjung terhindar dari kebosanan.



Pada perancangan Museum Gunungapi Merapi lebih menekankan pada display interaktif yang memberikan suasana gunungapi dan pengalaman baru bagi pengunjung dengan menggunakan teknologi, *sign system*, dan media interaktif seperti *interactive wall display*. Teknologi yang diterapkan adalah sistem *touch screen* dengan display pada layar yang dapat bergerak. Sedangkan penerapan *sign system* menggunakan sistem alur kronologi museum disesuaikan dengan *storyline* yang telah terbagi menjadi beberapa zona display. Dengan sistem ini tanpa adanya arah penunjuk jalur pun pengunjung tetap dapat mengikuti alur cerita dengan urut dari awal hingga akhir. Selain itu *sign system* yang diterapkan adalah dengan menggunakan *pattern* lava yang bergelombang pada jalur utama ruang pameran, sehingga pengunjung dapat mengetahui zona pameran selanjutnya.

Penerapan display interaktif Museum Gunungapi Merapi selain menggunakan teknologi adalah dengan display yang melibatkan interaksi antara tubuh manusia dengan informasi museum seperti simulasi gempa, display yang dapat diputar, miniatur proses erupsi gunungapi yang dapat berfungsi apabila pengunjung menggerakkannya, dan display sisa endapan erupsi yang dapat disentuh oleh pengunjung apabila pengunjung menekan tombol. Sehingga dengan adanya peran pengunjung terhadap koleksi dapat memberikan pemahaman dan kesadaran kepada diri sendiri dan orang lain agar lebih waspada dan sigap terhadap bencana alam yang terjadi.

Pada perancangan interior ruang pameran Museum Gunungapi Merapi, menggunakan alur kronologi sebagai *sign system* dan media interaktif yang digabungkan dengan teknologi bertujuan untuk memberikan pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan bagi pengunjung museum.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, T., & Paine, C. (1993). *Museum Basics*. Oxon: Routledge.

Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.

Kilmer, Rosemary & W. Otie Kilmer. (2014). *Designing Interior Second Edition*. New Jersey: Jhon Willey & Sons, Inc.

Locker, Pam. (2011). *Basic Interior Design 02 – Exhibition Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.

McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science - Technology Centers.