

PERANCANGAN INTERIOR TATA PAMER MUSEUM PERANG MOROTAI

Yulian Nandika
nandika.yulian@gmail.com

Drs. Ismael Setiawan M.M
ismael.bidisi@gmail.com

Abstract

World War II in the Pacific as an important case needs educative media to share informations of the history to the people. Museum is the right place in introducing history and culture to strengthen patriotism and nationalism spirit. Museum as educative media may work properly if it could communicate and interact to people. Communication and interaction in a space could be reached if it is able to raise the visitor's emotion by using sensory perception with creating ambience and atmosphere that offer experience to the visitors. It could be formed by putting character to the show room with applying a strong theme and using interactive technology that supports the effectivity of information sharing from the collections to the visitors.

Keywords: museum, war, interactive

Abstrak

Peristiwa bersejarah Perang Dunia II di kawasan Pasifik merupakan hal penting yang membutuhkan sarana edukasi sebagai tempat menyalurkan informasi sejarah kepada masyarakat. Museum merupakan wadah yang tepat dalam pengenalan sejarah maupun kebudayaan untuk memperkokoh jiwa patriotisme dan nasionalisme. Museum sebagai sarana edukasi dapat berfungsi maksimal jika dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Komunikasi dan interaksi dalam sebuah ruang dapat dicapai jika mampu membangkitkan emosi pengunjung dengan melibatkan panca indra manusia melalui suasana ruang yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi manusia. Hal tersebut direalisasikan dengan memberikan karakter ruang pameran dengan penerapan tema yang kuat serta penggunaan teknologi interaktif yang mendukung efektifitas penyaluran informasi dari benda koleksi kepada para pengunjung.

Kata kunci: museum, perang, interaktif

PENDAHULUAN

Dalam sejarah Perang Dunia II, nama Indonesia pernah menggema di kawasan Asia Pasifik melalui sebuah pulau kecil di utara Halmahera, bernama Morotai yang dijadikan sebagai pangkalan udara pasukan Sekutu. Selain itu, Morotai juga pernah menjadi saksi bisu terjadinya Perang Trikora yaitu pada saat Indonesia berusaha membebaskan Irian Barat dari tangan Belanda. Peristiwa bersejarah ini hingga kini masih meninggalkan kisah dan bukti-bukti sejarah yang terdapat di Morotai. Hal ini tentunya akan menjadi awal dari pengembangan sektor pariwisata dan kebudayaan, salah satunya adalah melalui museum.

Museum perang Morotai dapat mendukung pembangunan jati diri dan karakter bangsa serta menumbuhkan rasa patriotisme dan nasionalisme. Perkembangan museum di Indonesia tumbuh dengan signifikan. Dengan potensi yang dimiliki oleh Morotai, baik bukti fisik maupun non fisik, perlu dirancang sebuah museum bertema utama Perang Dunia II dan Trikora.

Museum Morotai merupakan wahana konservasi yang juga merupakan wahana edukasi yang menyimpan informasi kesejarahan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan Perang Dunia II dan Trikora di Morotai. Dengan adanya museum Morotai, maka pembelajaran (informasi) tentang Perang Dunia II dan Trikora dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, selain itu juga dapat meningkatkan sektor kepariwisataan. Untuk memenuhi hal tersebut maka perancangan interior tata pameran museum menitik beratkan pada desain interior museum yang edukatif,

komunikatif dan rekreatif secara optimal, sehingga pengunjung dapat mengetahui secara mudah sejarah objek atau benda koleksi Museum Perang Dunia II dan Trikora.

Komunikasi dan interaksi antara manusia dengan objek pameran dalam sebuah ruang dapat tercapai jika mampu membangkitkan emosi pengunjung dengan melibatkan panca indra manusia dengan menciptakan suasana ruang yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung. Hal tersebut direalisasikan dengan memberikan penekanan pada karakter ruang pameran tertentu yang dapat menciptakan berbagai pengalaman ruang sesuai objek yang diwadahi. Salah satunya adalah melalui teknologi serta penggunaan warna.

METODE PERANCANGAN

Perancangan interior museum dengan desain tata pameran sesuai dengan alur sejarah (kronologis) ini terbagi menjadi beberapa tahap.

Pola pikir perancangan merupakan langkah-langkah panduan bagi perancang dalam mendesain museum tahap demi tahap. Adapun langkah yang diterapkan oleh perancang adalah sebagai berikut:

A. *Goals*, adalah tujuan serta permintaan dari klien. Tujuan adalah hasil akhir yang diinginkan atau apa yang akan dicapai. Tujuan museum yaitu menjadi museum yang edukatif, komunikatif, rekreatif, serta preservatif (konservasi). Hal ini menjadi tugas utama bagi perancang dalam memastikan kejelasan situasi terhadap klien, dengan memberikan secara gamblang tujuan serta sasaran perancangan. Perancang mengatur

prioritas dan menentukan tujuan yang diyakini paling penting.

B. *Gather and analyze facts*, merupakan tahap perancangan dalam mengumpulkan data-data lapangan, baik fisik maupun non fisik serta data literatur. Perancang mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan tujuan dan sasaran perancangan. Mengumpulkan data dapat dengan cara wawancara, studi lapangan, dan mencari data literatur. Data literatur dapat dijadikan sebagai standar acuan bagi perancang, sebagai studi pembandingan serta mengkajinya untuk bahan referensi. Setelah mengumpulkan fakta yang diperlukan, perancang dapat menggunakannya sebagai dasar untuk membuat perhitungan dan penalaran.

C. *Specify needs*, adalah membuat program kebutuhan perancangan museum. Hal ini diperlukan agar perancang menemukan solusi kebutuhan ruang. Fakta yang telah diperoleh seperti aktivitas pengguna, jumlah pengguna, serta fakta lain yang diperlukan, dijadikan pedoman bagi perancang untuk menentukan fase pembuatan program kebutuhan ruang.

D. *State problems*, adalah menyatakan masalah desain yang merupakan hasil pertimbangan dari langkah-langkah sebelumnya. Perancang setelah melakukan studi lapangan dan pengumpulan data literatur, dapat menarik permasalahan desain yang terdapat pada proyek perancangan museum.

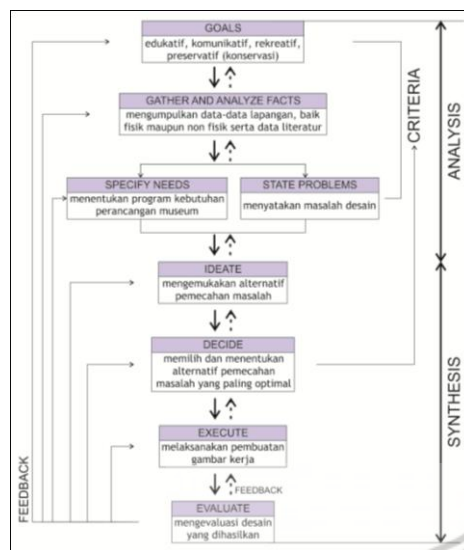
E. *Ideate*, adalah mengemukakan alternatif pemecahan masalah berupa ide-ide dalam bentuk konsep dan skematik desain. Konsep rancangan dibuat berdasarkan pemikiran-pemikiran yang dikemukakan untuk menyelesaikan permasalahan desain,

dengan kata lain tahap *state* merupakan pernyataan permasalahan dan tahap *ideate* merupakan pernyataan solusi desain.

F. *Decide*, merupakan tahap disaat perancang memilih dan menentukan alternatif pemecahan masalah yang paling optimal, dengan berdasarkan kriteria desain yang telah dibuat. Perancang membandingkan beberapa alternatif desain dengan mempertimbangkan keuntungan serta kekuatan dari masing-masing alternatif, dengan cara memberikan peringkat untuk alternatif-alternatif yang ada berdasarkan kesesuaian kebutuhan dan keefektifitasannya.

G. *Execute*, yaitu melaksanakan pembuatan gambar kerja. Penggambaran menggunakan visualisasi 2D maupun 3D serta didukung dengan presentasi yang baik. Tahap ini merupakan penyampaian perancang terhadap klien maupun pelaksana proyek secara detail dan terperinci.

H. *Evaluate*, yaitu mengevaluasi desain yang dihasilkan, apakah telah menjawab permasalahan desain dan tujuan perancangan, serta sesuai dengan kriteria desain.



Gambar 1. Pola pikir perancangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tema dan Gaya Perancangan

Museum merupakan sarana publik yang mempunyai tuntutan untuk membangun citra positif di mata masyarakat. Fungsi museum sebagai mitra pendidik akan tercapai jika disertai dengan perancangan yang estetis dan menonjolkan konsep yang unik dan menarik serta filosofi yang kuat sebagai dasarnya. Museum menjadi tempat pengenalan dan penghayatan sejarah dengan konsep dan ciri khas yang ditampilkan akan membuat pengunjung merasa puas dan mendapat pengalaman yang tidak terlupakan.

1) Interpretasi Tema

Dasar pertimbangan pemilihan konsep tidak terlepas dari fungsi serta lingkungan tempat museum itu berada. Konsep desain yang tematik sangat penting dalam perencanaan untuk memenuhi kebutuhan estetika namun tanpa meninggalkan

kepentingan fungsi dari ruang tersebut. Dalam perancangan interior tata pameran Museum Morotai ini perancang mengambil tema yang sesuai dengan lokasi serta pendekatan sejarah dari peristiwa perang di Morotai itu sendiri, sehingga konsep perancangan yang diangkat adalah tema maritim.

Maritim berasal dari kata benda bahasa Romawi “mare” yang berarti lautan. Sedangkan dalam KBBI maritim mempunyai arti berkenaan dengan laut; berhubungan dengan pelayanan dan perdagangan di laut.

Sesuai dengan tema yang diangkat, maka bentuk-bentuk yang akan muncul adalah yang berhubungan dengan kemaritiman seperti gelombang laut, kapal, serta penggunaan warna terang dan transparan layaknya air pantai dengan perpaduan warna pasir dan kayu. Penerapan desain elemen estetis maupun furniture yang diadaptasi dari bentuk-bentuk detail kapal, geladak, jangkar, pelampung juga dapat memperkuat konsep maritim.

Secara umum suasana interior yang ingin ditampilkan disesuaikan dengan konsep arsitekturalnya, yaitu suasana yang menggambarkan keterbukaan masyarakat pada masa modern ini untuk menjadikan perang sebagai bagian dari masa lalu. Oleh karena itu, konsep yang timbul adalah transparansi atau keterbukaan. Selain itu menggunakan garis-garis tegas sebagai gambaran kekerasan pada masa perang serta garis lengkung sebagai representasi gelombang laut yang melekat dengan konsep maritim.

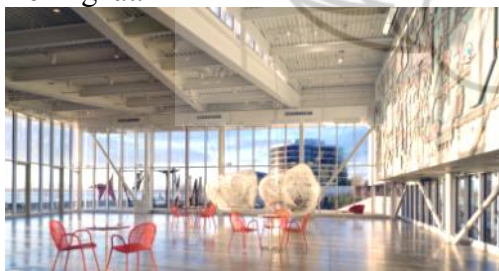
2) Gaya Perancangan

Gaya yang dipakai dalam perancangan museum adalah gaya Modern Industrial. Gaya ini merupakan

perpaduan dari gaya industrial yang terkesan berat dengan gaya modern yang mengutamakan kesederhanaan. Pemilihan gaya ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang menarik dan tidak membosankan.

Menurut Pile et al (2014: 371), era modern mulai menyebarkan ciri khas gayanya yaitu desain arsitektur dengan atap datar, dinding putih yang halus, ruang yang luas dengan kaca, desain asimetris, serta ketiadaan detail berornamen. Desainnya merupakan contoh dari *functionalism*, yakni mengutamakan aspek fungsi daripada tujuan estetis. Modernisme bersifat abstrak, kubistis, dan mekanis, beserta sudut lengkung dan halus yang menggambarkan abad 20, yaitu *machine age*. Gaya Industrial muncul saat periode Revolusi Industri pada pertengahan abad 18 di Inggris.

Kekhasan interiornya adalah menonjolkan struktur bangunan yang terbuat dari logam itu sendiri. Seiring dengan pembangunan besar-besaran masa industri, produksi kaca semakin meningkat.

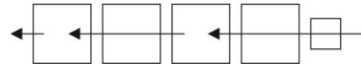


Gambar 2. Desain interior gaya modern industrial

B. Sirkulasi

Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linier, yaitu pengaturan ruang dengan sebuah awalan, pertengahan dan juga akhiran. Konsep pola sirkulasi secara linier ini dimaksudkan agar para pengunjung dapat dituntun secara runut ke arah mana mereka

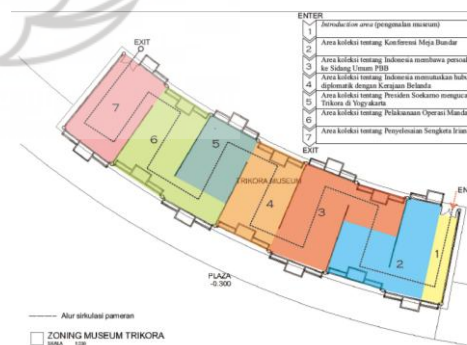
harus menikmati koleksi sehingga pengunjung dapat memahami *storyline* atau alur cerita dari sejarah perang tersebut dengan baik.



Gambar 3. Pola sirkulasi linier

Sirkulasi ruang pameran museum dengan objek pameran pada kajian ini merupakan sejarah yang terjadi di Pulau Morotai pada masa Perang Dunia II di kawasan Pasifik yang terikat urutan waktu. Sirkulasi utama dalam ruang menggunakan sirkulasi linear mengarahkan pengunjung untuk dapat menikmati dengan runtut objek yang disajikan.

Pengaplikasian konsep sirkulasi linier pada desain museum Perang Morotai dibuat secara linier namun berbelok-belok. Alur pola sirkulasi yang berbelok-belok ini terinspirasi dari strategi Jenderal Douglas McArthur yang bergerak secara berkelok-kelok dari pulau satu ke pulau yang lainnya demi menuju ke Pulau Morotai.



Gambar 4. Sirkulasi Museum trikora



Gambar 5. Sirkulasi Museum PD II



Gambar 7. Desain vitrin

C. Tata display

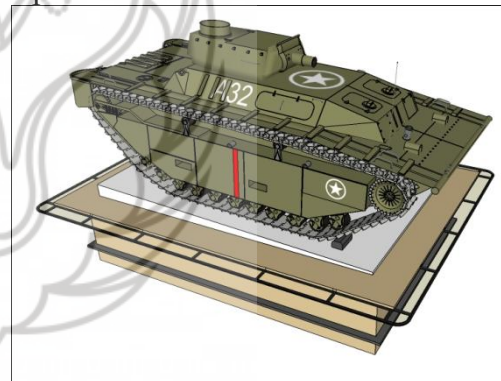
Objek yang dipamerkan pada museum ini adalah sejarah disajikan berupa mini diorama dan miniatur kendaraan tempur sehingga media penyajiannya antara lain menggunakan *standing display*, *wall display*, *touch screen display* dan juga vitrin dengan pertimbangan faktor keamanan. Namun vitrin dibuat dengan bukaan fleksible agar dapat dilakukan perawatan secara berkala.



Gambar 6. Desain interior Museum PD II

1) Vitrin dengan penggunaan penutup kaca dapat melindungi koleksi dari angin pantai serta kadar garam yang cukup tinggi.

2) *Standing display* digunakan untuk memajang beberapa koleksi miniatur kendaraan tempur. Desain yang lebih terbuka dapat membuat pengunjung lebih mengenal benda yang dipamerkan.



Gambar 8. Desain display tank

3) *Wall display* digunakan untuk menampilkan koleksi foto.



Gambar 9. Salah satu desain *wall display*

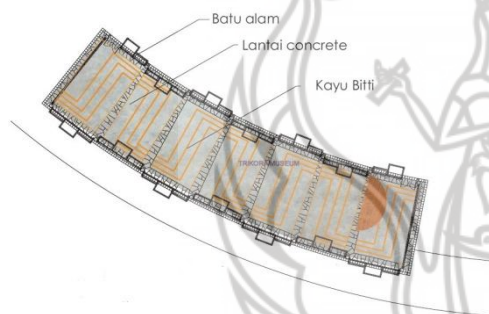
4) *Touch screen display* menampilkan slide show foto-foto bersejarah

bersama dengan informasi yang ada di dalamnya. Pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan alat pajang ini melalui fitur *touch screen*.

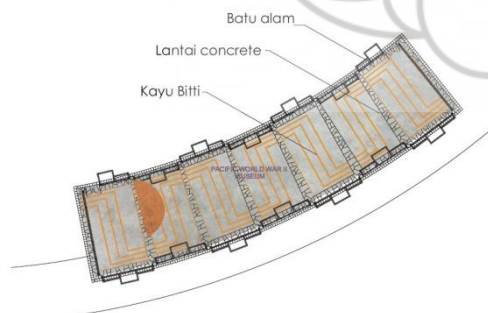
D. Elemen Pembentuk Ruang

1) Lantai

Material yang digunakan pada keseluruhan ruang pameran bervariasi. Lantai concrete mendominasi seluruh ruangan dengan penambahan batu alam. Sebagai pertimbangan, letak museum yang berada di pinggir pantai sehingga lantai harus mudah dibersihkan. Selain itu, bahan concrete bersifat tidak licin dan mudah pemeliharanya.



Gambar 10. Rencana lantai Museum Trikora



Gambar 11. Rencana lantai Museum PD II

2) Dinding

Dinding museum yang 60% terbuat dari kaca menyebabkan intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruang pameran terlalu banyak, sehingga sebagian dinding kaca akan ditutup dengan panel display. Penambahan

filter cahaya berupa lapisan film juga perlu karena akan sangat membantu mengurangi kuat terang cahaya yang masuk ke dalam gedung. Selain itu dinding kaca juga diberi elemen dekoratif yang selain sebagai penambah nilai estetis, juga menjadi *sun shading* dan diharapkan dapat membentuk bayangan yang indah saat terkena cahaya. Bahan yang digunakan untuk membentuk *sun shading* ini adalah kayu komposit yang ditempelkan di beberapa bagian kaca. Kayu komposit akan terkesan melayang karena penempelannya dibuat dengan jarak tertentu dengan menggunakan *sillicone glue*.



Gambar 12. Desain display ranpur

3) Plafon

Sesuai dengan gaya yang diangkat, yaitu modern industrial maka desain plafon ruang pameran museum secara umum diekspose strukturnya. Plafon eksisting museum sebenarnya sudah mendukung gaya industrial, yaitu struktur besi dengan paduan plafon parquete. Namun untuk mendukung tema dan suasana yang ingin dicapai perlu desain plafon yang sesuai dengan tema perancangan museum dengan material yang *durable* yaitu panel alumunium. Sedangkan beberapa bagian dari ruang pameran ditambah dengan plafon gantung untuk kesan yang dalam serta penghayatan.



Gambar 13. Rencana material desain plafon

E. Material Perancangan

Material yang digunakan dalam perancangan tata pameran Museum Morotai adalah material-material yang *durable* dan tahan akan kondisi cuaca serta keadaan alam di lokasi museum, yaitu di pesisir selatan Pulau Morotai. Pemilihan material yang kuat diharapkan dapat melindungi benda-benda koleksi museum. Material yang digunakan antara lain adalah:

- 1) Concrete atau semen plester
Kemampuan penghantar panas relatif kecil, penyerapan baik, berpori padat, serta perawatannya mudah dan tahan api.
- 2) Kaca
Tahan terhadap asam-basa, kemampuan penghantar panas kecil, pengaruh kelembaban yang panjang cukup mengakibatkan keputaran.
- 3) Batu alam
Ketahanan tinggi, pada umumnya tahan terhadap cuaca.
- 4) Kayu Bitti Sulawesi
Kayu dengan kelas keawetan II, tahan terhadap air laut.
- 5) Stainless Steel 316
Tahan terhadap zat korosif, cocok untuk aplikasi di daerah laut.
- 6) WPC (*Wood Plastic Composite*)

Lebih tahan terhadap air dibandingkan dengan kayu olahan lain.

7) Wiremesh

Ringan, memiliki nilai estetis tersendiri, dengan penambahan lapisan anti karat dapat mengurangi resiko terhadap zat korosif.

8) Baja galvanis

Baja dengan pelapisan galvanisasi, yaitu dicelup ke dalam larutan zinkum, untuk pencegahan retak dan mengurangi resiko karat. Dengan penambahan molybdenum, tahan terhadap zat korosif karena akan terbentuk lapisan khrom oksida pada permukaannya.

9) Bambu laminasi

Permukaannya sangat tahan terhadap air, pengudaraan baik, sedikit menyerap panas, dengan kemampuan pemantulan sebesar 20%

10) Tembaga

Tahan di semua daerah iklim, bahaya korosi kecil serta kedap udara dan air. Penyerapan panas tinggi, tahan terhadap angin topan dan gempa jika konstruksinya tepat.

11) Cat Duco

Pada umumnya kemampuan penghantar panas kecil.

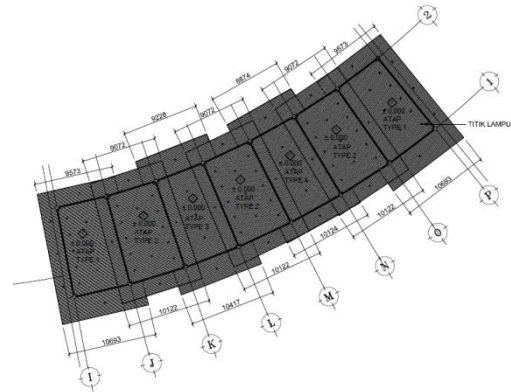
F. Elemen Estetis

Pada elemen estetis ada beberapa tema yang diangkat dalam penerapannya yaitu tema kelautan dan tema militer seperti bentuk lengkung gelombang dan juga penggunaan material yang dekat dengan kesan militer dan peperangan sehingga menimbulkan kesan nuansa tersendiri, salah satunya adalah desain elemen estetis dengan langgam industrial yang bertujuan

memancarkan konsep kuat dan transparan.



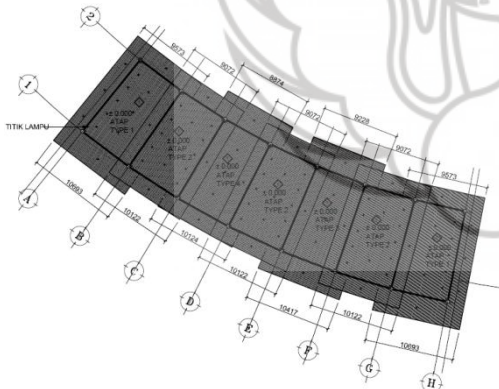
Gambar 14. Desain interior Museum Trikora



Gambar 16. Titik lampu Museum PD II

G. Pencahayaan

Konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan cahaya buatan yang mengarah pada objek pameran berupa pencahayaan *downlight* dan *spotlight*. Pada area tertentu yang menggunakan pencahayaan *uplight* sebagai *point of interest*. Konsep warna disesuaikan dengan tema dan karakter tiap ruang serta objek yang diwadahi.



Gambar 15. Titik lampu Museum Trikora

H. Warna Perancangan

Konsep penerapan warna yang diaplikasikan dalam perancangan tata pameran Museum Morotai adalah warna-warna nautikal yang sering dijumpai pada pantai yaitu putih, biru, coklat pasir, coklat kayu, serta penambahan warna oranye api dan abu-abu intensitas rendah seperti asap sebagai representasi dari dahsyatnya perang pada masa itu. Warna biru dan putih didapat dari warna laut sebagai elemen pembentuk pengalaman ruang berdasarkan lokasi museum dan terjadinya peristiwa Perang Pasifik. Warna coklat muda diambil dari warna pasir pantai serta pohon. Sedangkan warna yang lebih gelap diperlukan untuk membuat suasana yang dalam dan kesan penghayatan. Warna tambahan coklat berkesan tenang dan abu-abu intensitas rendah digunakan sebagai penurun kontras.



Gambar 17. Skema warna

I. Pengolahan interior pembentuk pengalaman ruang

Sesuai dengan tujuan museum yang edukatif dan komunikatif serta diharapkan dapat memberikan

pengalaman bagi pengunjung, penggunaan teknologi interaktif menjadi salah satu cara agar tujuan tersebut dapat tercapai. Teknologi *touched echo* karya Markuskison dapat berperan sebagai media komunikasi antara benda koleksi dengan para pengunjung. *Touched echo* menggunakan teknologi *bone conduction* atau konduksi melalui tulang. Para pengunjung dapat dengan aktif berinteraksi dengan koleksi jika ingin mengetahui lebih jelas sejarah yang ada di dalamnya. Alat ini bekerja dengan cara para pengunjung harus menempelkan kedua siku mereka ke pagar besi dan menutup kedua telinga dengan tangan. Saat itulah mereka dapat mendengar audio yang merambat melalui pagar besi ke tulang lengan hingga sampai ke gendang telinga. Pengunjung serasa dibawa pada jaman keganasan perang yang terjadi di Morotai. Dalam peran pengunjung sebagai pelaku, dapat membuat mereka membayangkan diri mereka sendiri berada dalam situasi perang yang mencekam serta harus menutup telinga mereka rapat-rapat karena takut akan kedahsyatan perang saat itu.



Gambar 18. *Touched echo* by Markuskison

KESIMPULAN

Pada perancangan ruang pameran Museum Morotai disimpulkan bahwa

dalam mendesain sebuah ruang pameran yang edukatif, komunikatif dan rekreatif serta memberi pengalaman ruang bagi para pengunjung dapat dilakukan dengan mengkaji terlebih dahulu sejarah dan karakteristik objek pameran, kemudian dikembangkan menjadi tema yang menjadi karakter utama ruang pameran itu sendiri. Selain itu rancangan tata pameran yang lebih berkesan dan interaktif baik melalui teknologi maupun permainan dapat membuat para pengunjung lebih merasakan peristiwa bersejarah yang terjadi di Pulau Morotai.

Tema dan karakter ruang kemudian dikaji dengan unsur desain interior yaitu garis, bentuk, tekstur, warna, bahan dan pencahayaan yang juga mengacu pada prinsip interior. Tema yang diangkat dari sejarah dan lokasi museum yaitu kelautan, diambil dari konteks sejarah koleksi itu sendiri yaitu perang yang terjadi di lautan Pasifik serta lokasi museum yang berada di pinggir pantai Morotai. Karakteristik kelautan kemudian diambil sebagai dasar bentuk, tekstur, warna, serta bahan. Bentuk gelombang, tekstur halus dan kasar dari air dan juga pasir, warna biru putih khas pantai serta penggunaan bahan yang transparan dengan kombinasi bahan yang kuat menandakan kerasnya peperangan.

Keberhasilan konsep pengalaman ruang pameran juga dapat didukung dengan penggunaan teknologi interaktif sebagai alat bantu yang komunikatif antara pengunjung dengan benda koleksi. Dengan adanya komunikasi yang efektif diharapkan setelah pengunjung menikmati koleksi mereka akan mendapatkan pengalaman baru yang tidak mudah dilupakan sehingga fungsi edukatif

dari museum pun dapat tercapai. Pengunjung tidak hanya melihat dan melupakan begitu saja apa yang telah mereka lihat, namun mendapatkan pesan dari koleksinya.

Zulaihah, Siti. (2006), *Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Cokelat*, Master Degree.thesis, Universitas Sebelas Maret.

DAFTAR PUSTAKA

Adler, David (1999), *Metric Handbook: Planning and Design Data*, Architectural Press, Oxford.

Arbi, Yunus, dkk, *Konsep Penyajian Museum*, Dirjen Sejarah dan Purbakala Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, 2011

Ault, Janeen Renee. (2000), *Enviromental Requirements for Museums*, Master Degree.thesis, University of Wisconsin-Madison.

Chiara, Joseph De dan John Hancock Callender. (1983), *Time Saver Standart For Building Type 4th Edition*, Singapore National Printers Ltd, Singapore.

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

Mangunwijaya, Y.B. (1980), *Pengantar Fisika Bangunan*, Gramedia, Jakarta.

Panero, Julius. (1979), *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.

Pile, John dan Judith Gura. (2014), *History of Interior Design: Fourth Edition*, Laurence King Publishing Ltd, London.