

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM BALANGA, KALIMANTAN TENGAH**



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

2018

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BALANGA, KALIMANTAN TENGAH

Venny Puspita Devi

Abstrak

Museum Balanga merupakan museum berstatus daerah yang dibangun oleh Pemerintah Daerah (Pemda) Kalimantan Tengah dan berdiri strategis diatas lahan komplek area Museum seluas 5 Ha dipusat kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Museum ini berdiri dipusat kota yang diwacanakan akan menjadi pengganti Ibukota bagi Indonesia, sehingga museum ini mempunyai peran yang penting dalam memperkenalkan tradisi masyarakat setempat khususnya suku Dayak untuk menjadi pusat pembelajaran yang menarik untuk dikunjungi serta mampu mengedukasi masyarakat yang datang secara efektif.

Konsep yang diusung dalam perancangan desain ini yaitu "*The Journey to The Known*". Konsep tersebut diambil berdasarkan kesesuaian dengan tujuan yang ingin dihadirkan oleh Pemda setempat. Konsep ini akan dikerucutkan kembali ke dalam tema "Kehidupan" yang membagi koleksi museum berdasarkan kesesuaiannya. Pendekatan dalam perancangan ini juga menggunakan pendekatan kultural sebagai dasar perancangan yang didesain. Pendekatan, tema dan konsep tersebut diharapkan tidak hanya dapat dilihat dan dirasakan oleh pengunjung Museum Balanga melalui sirkulasi, penataan koleksi ruang pameran saja tetapi juga melalui sifat karakteristik desain yang menonjolkan elemen-element natural seperti kayu dan batu pada suasana bangunan yang dirancang, sehingga kesan tradisional akan terasa.

Kata Kunci: Museum Balanga, Kehidupan, Kultural, Natural, Tradisional, Interior Museum.

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BALANGA, KALIMANTAN TENGAH

Venny Puspita Devi

Abstract

Balanga Museum is a regional museum built by the Central Kalimantan Regional Government and stands strategically in the complex area of Museum area of 5 Ha in the center of Palangkaraya, Central Kalimantan. The museum stands in the center of the city which will be a substitute for the capital city of Indonesia, so this museum has an important role in introducing the traditions of local communities, especially the Dayak tribe to become an interesting learning center to visit and able to educate the people who come effectively.

The concept that carried on designing this design is "The Journey to The Known". The concept is taken on the basis of conformity with the goals to be presented by the local government. This concept will be rediscovered into the theme of "Life" that divides museum collections according to their suitability. This design approach also uses a cultural approach as a design basis. Approaches, themes and concepts are expected not only can be seen and felt by visitors Balanga Museum through the circulation, arrangement of the collection of showrooms but also through the characterisation of design that features natural elements like wood and stone in the atmosphere of the designed structure, so that the traditional impression will be felt.

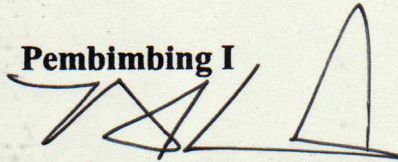
Keywords: Balanga Museum, Life, Culture, Nature, Traditional, Interior Museum.

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

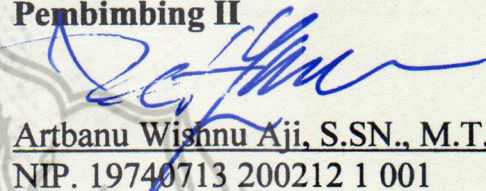
PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BALANGA, KALIMANTAN TENGAH diajukan oleh Venny Puspita Devi, NIM 141 1965 023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal13 JULI 2018.....

Pembimbing I



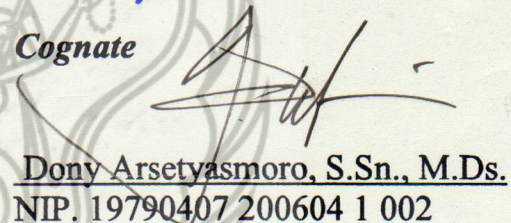
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Pembimbing II



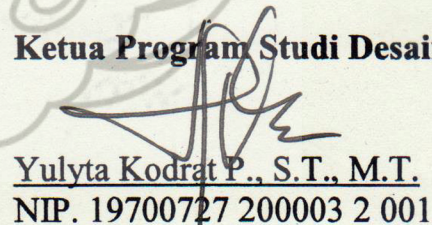
Artbanu Wishnu Aji, S.SN., M.T.
NIP. 19740713 200212 1 001

Cognate



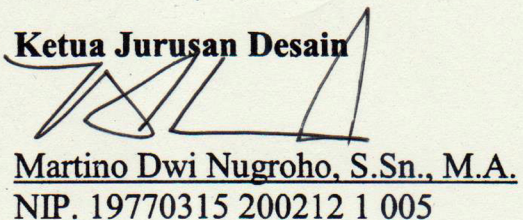
Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., S.T., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005



Mengetahui:
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PRA KATA

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Jurusan Desain FSR ISI Yogyakarta yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.SN., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn. selaku Dosen Pengajar yang bersedia berdiskusi dan bertukar pikiran selama proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.

9. Bapak Rohadi dan Tante Ika selaku pembimbing selama magang dan pemberi masukan selama pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Teman-teman dan sahabat **Kawan Sesemutan**-ku yang tersayang yang telah bersedia bertukar pikiran, membantu dan menemani *refreshing* dalam proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini,
11. Teman-teman seperjuangan **KoncoKandunk** (PSDI 2014).
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini, terutama untuk Abdul Rouf, Mas Eko Ceria, Nur Praditya, Reza Wijanarko, Feryan Isfan dan Mas Singgih Tri K dan yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
13. Bapak Winarso selaku bapak kost dan keluarga serta dua tante dari Bali yang sudah mendukung selama pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 2018

Penulis

Venny Puspita Devi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Wacana mengenai pemindahan Ibukota negara dari Jakarta kembali menjadi topik yang hangat untuk dibahas sebagaimana wacana yang pernah mengemuka pada era – era sebelumnya, dalam wacana tersebut disebutkan pula bahwa kota Palangkaraya di Kalimantan Tengah akan menjadi kota yang cocok untuk dijadikan tempat bagi Ibukota yang baru untuk Indonesia. Jamak diketahui dari segi geografisnya sendiri kota tersebut memiliki beberapa kelebihan.

Kelebihan – kelebihan tersebut antara lain yaitu pertama, Palangkaraya berada diluar zona lingkaran cincin api (*ring of fire*), sehingga kemungkinan adanya potensi terjadinya bencana alam akan sangat kecil. Kedua, wilayah Palangkaraya merupakan hamparan yang luas, sehingga mempermudah pembangunan infrastruktur dalam waktu yang cepat dengan tanpa memiliki hambatan yang berarti. Ketiga, Palangkaraya mempunyai luas wilayah yang masih sangat memadai untuk menunjang berbagai bentuk pembangunan infrastruktur baru. Luas wilayahnya mencapai 1.678,51 KM² atau hampir setara empat kali luas wilayah ibu kota negara saat ini, yaitu Jakarta yang hanya mencapai 661,52 KM².

Provinsi Kalimantan Tengah (Kalteng) dengan Ibukota Palangkaraya sendiri diresmikan oleh Presiden Soekarno pada 17 Juli 1957. Kota Palangka Raya awalnya sebuah kampung kecil bernama Pahandut. Letaknya di tepi Sungai Kahayan. Palangka Raya berasal dari kata *Palangka* dan *Raya*. *Palangka* dalam Bahasa Dayak kuno (Bahasa *Sangiang*), yaitu alat transportasi yang dipakai oleh manusia pertama keturunan dari alam atas (Kayangan) ke dunia, sedangkan *Raya* bermakna ramai, besar, dan tempat yang makmur. Palangka Raya adalah tempat yang ramai, strategis, dan hidup makmur. Penduduk asli di Kalimantan Tengah (Kalteng), yaitu Suku Dayak. Suku Dayak tersebut terdiri dari *Dayak Ngaju*, *Ut Danum*, *Maanyan*, *Lawangan*, *Taboyan*, *Siang* dan sebagainya, sedangkan penduduk selain Suku Dayak di antaranya

dari Jawa, Sumatera, Sulawesi, Papua, Bali, Maluku, dan Nusa Tenggara. Tempat tinggal Suku Dayak menyebar di Daerah Aliran Sungai (DAS) *Kahayan, Katingan, Barito, Kapuas, Seruyan, Lamandau, Arut, dan Pangkut*. Berdasarkan statistik, penduduk Kalimantan Tengah sekitar 2,5 juta jiwa.

Palangkaraya sebagai kota yang mayoritas didiami oleh suku asli dari keturunan suku dayak tersebut, yang mempunyai kebudayaan serta tradisi yang khas memiliki sebuah tempat yang berupa area kompleks yang telah menjadi lokasi untuk membantu mengakomodasi kebutuhan akan berbagai informasi mengenai hasil budaya maupun identitas yang telah terbentuk dalam kehidupan suku dayak. Tempat tersebut yaitu Museum Balanga yang berdiri ditepi jalan protokol seluas 5 Ha (100 M X 500 M) selain untuk jalan, halaman dan taman, dilahan ini juga berdiri beberapa buah bangunan yang berfungsi sebagai Perkantoran, Perpustakaan, Gedung Pamer, dan Gedung Penyimpanan koleksi cadangan.

Museum Balanga terletak di Jl. Tjilik Riwut km 2,5 Palangkaraya merupakan museum daerah yang dibangun oleh Pemerintah Daerah (Pemda) Provinsi Kalimantan Tengah pada 1972. Bangunan untuk museum awalnya menggunakan eks Gedung Monumen Dewan Nasional (GMDN) yang dibangun pada 1963. Museum Balanga Kalimantan Tengah resmi digunakan pada 6 April 1973 dan bernama Museum Balanga. *Balanga* berasal dari nama koleksi unggulan (*masterpiece*) yang juga pada saat itu koleksi terbanyak museum. Rentang waktu tahun 1973 sampai dengan tahun 1977, Museum Balanga Kalimantan Tengah berstatus museum daerah. Sejalan dengan strategi dan sasaran Pembangunan Nasional di sektor kebudayaan, maka pada 1977 dilakukan studi kelayakan untuk program pengembangan Museum Balanga tersebut. Acuan pembuatan program pengembangan (*master plan*) museum, dimuat ke Daftar Isian Proyek (DIP) Pemerintah Pusat.

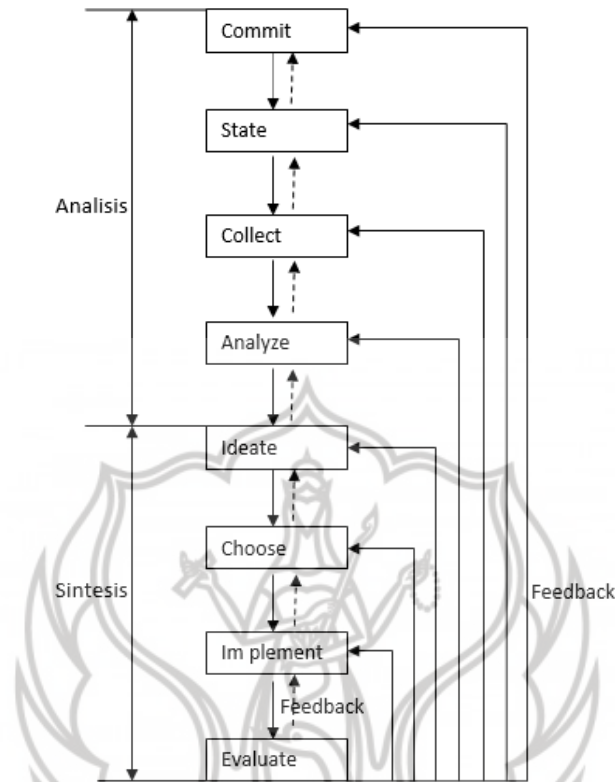
Museum Balanga dalam hal ini mempunyai peran yang dirasa sangat penting terutama dalam hal pelestarian tradisi yang dapat menjadi wadah atau pusat pembelajaran bagi kebudayaan suku dayak yang mayoritas mendiami wilayah Kalimantan Tengah namun ditempat manapun jumlah pengunjung museum, pasti kalah banyak dibanding dengan jumlah pengunjung *Mall* atau pertunjukan musik, bisa jadi

keberadaan Museum Balanga ini belum banyak diketahui oleh masyarakat luas, atau kurangnya minat masyarakat setempat untuk melihat benda sejarah dan benda budaya daerahnya sendiri kurang, sehingga prosentase pengunjung yang datang lebih banyak didominasi oleh turis asing yang notabene bukan berasal dari tradisi tersebut sehingga membuat visi dari museum untuk menjaga tradisi dan mengedukasi masyarakat tidak efektif. Selain kurangnya jumlah pengunjung ke Museum Balanga ini, faktor lainnya yaitu minimnya perhatian fungsi museum, baik untuk menarik pengunjung maupun perlakuan terhadap benda koleksi museum yang kurang diperhatikan sebagai benda yang bersejarah yang membutuhkan perlakuan khusus.

Melihat perkembangan desain interior museum diluar negeri yang menarik dan ramai menjadi tolak ukur untuk menerapkannya di Indonesia sebagai wujud penghargaan akan kebudayaan yang kita miliki. berdasarkan uraian diatas pula maka, perancangan Museum Etnografi Balanga ini diharapkan menjadi sebuah titik awal bagi perkembangan rancangan desain untuk museum. maka perancangan museum ini akan mengusung konsep "*The Journey to The Known*" ke dalam perancangan desain yang akan mampu mengedukasi *user* mengenai hal-hal yang ada di dalam area pameran sesuai dengan cakupan desainnya

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain



Gambar 1. 1 Pola Pikir Perencanaan.
(Sumber : Killmer, 1992)

2. Metode Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*. Pada awalnya masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesis*. Pada tahap ini bagian-bagian masalah ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992). Adapun skema pola pikir desain dari Rosemary Kilmer digambarkan sebagai berikut

Gambar di atas menjelaskan bahwa perancangan Interior Museum Etnografi Balanga Palangkaraya menggunakan pola pikir perancangan dengan proses desain yang terdiri atas dua bagian, yaitu analisis yang merupakan langkah *programming* dan sintesis merupakan langkah *designing*.

Langkah pertama, *programming*, merupakan proses menganalisis permasalahan. Langkah ini dilakukan saat kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Setelah semua data terkumpul, masuk pada langkah kedua, yaitu *designing*.

Langkah kedua, *designing*, merupakan proses sintesis yang dilakukan saat muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming*. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam pola pikir perancangan menurut Rosemary Kilmer (1992) yang terlihat pada Gambar 1.1 dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Commit* adalah berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah tahap membuat ide dalam wujud fisik.
- h. *Evaluate* adalah penilaian apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.

1) Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Rosemary Kilmer termasuk dalam analisis adalah collect. Langkah *Collect* menjadi langkah pertama dalam metode pengumpulan data. *Collect* adalah mengumpulkan fakta-fakta di lapangan. Caranya dilakukan dengan melakukan perencanaan survei atau kunjungan lapangan.

Sebelum melakukan survei, ada beberapa perencanaan yang disiapkan, meliputi rencana protokol lapangan, rencana mendetail tentang objek yang akan dikunjungi, siapa yang akan diamati dan dengan siapa akan berinteraksi, berapa lama akan di tempat objek, daftar pertanyaan wawancara, dan apa yang akan dieksplor (tema umum atau pertanyaan spesifik).

Langkah kedua adalah survei lapangan. Artinya, peneliti langsung terjun ke lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan survei seluruh objek yang ingin diamati. Dalam hal ini objeknya adalah Museum Etnografi Balanga Palangkaraya. Selanjutnya melakukan pendokumentasian, berupa pengamatan secara empirik, menulis catatan-catatan penting, maupun mengambil foto. Kesemuanya itu akan menjadi data yang terorganisir untuk dianalisis nanti.

Langkah ketiga adalah *interview* atau wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam penelitian ini adalah Ibu Lita, selaku Staff DISBUDPAR Palangkaraya dan Ibu Betsy serta Ibu Marisa selaku pemandu Museum Balanga. Pada tahap ini peneliti bertanya tentang seluk beluk Museum Etnografi Balanga Palangkaraya, terutama tentang Desain Interior Museum.

2) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain termasuk dalam tahap sintesis, bagian *ideate*. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mencari ide dan mengembangkan desain digunakan metode Matrik Pembentukan Konsep.

Metode matrik pembentukan konsep adalah metode yang mengambil dua rangkaian faktor-faktor penting dari analisis dan membuat matrik dua dimensi untuk membantu mengeksplorasi konsep-konsep di persimpangan-persimpangan mereka. Kunci untuk metode ini adalah menentukan rangkaian faktor-faktor untuk digunakan. Masing-masing rangkaian harus komprehensif dan saling melengkapi agar persimpangannya koheren (padu) dengan tujuan proyek-proyek tersebut (Kumar, 2013: 217). Adapun cara kerja metode ini adalah sebagai berikut.

Pertama, pilih dua rangkaian faktor untuk menyusun matrik. Dua rangkaian faktor yang dimaksud adalah gagasan dan rangka kerja. Gagasan dan rangka kerja didiskusikan dengan tim yang selanjutnya dihasilkan konsep-konsep yang bermanfaat. Misalnya, pengelola dalam terminal bandara dan pengunjung bandara memiliki permasalahan tentang desain bandara.

Kedua, penuhi sel-sel matrik dengan konsep-konsep. Konsep yang dimaksud dalam hal ini adalah brainstorm atau curah pendapat atau keluhan dari pengelola dan pengunjung. Hasil curat pendapat itu dikumpulkan dan divisualisasikan untuk mendukung dan memudahkan komunikasi antarpengguna ruang.

Ketiga, gunakan metode ini untuk mengeksplorasi konsep lebih jauh. Setelah di antara kedua sel tadi terdapat sebuah celah. Matrik ini digunakan untuk sebuah tinjauan untuk mengenai dan mengisi celah.

3) Metode Evaluasi dan Pemilihan Desain

Metode evaluasi atau *Evaluate* adalah meninjau desain yang sudah dihasilkan. Apakah desain itu telah mampu memecahkan permasalahan atau belum. Adapun metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain dalam penelitian ini adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi solusi dalam penelitian ini adalah *Pertama*, buatlah kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. *Kedua*, buatlah matriks evaluasi solusi, membuat *spreadsheet* dengan solusi-solusi yang dicatat dalam kolom pertama dan kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia dicatat dalam kolom-kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah. *Ketiga*, nilailah solusi-solusi, dengan cara memilih skala untuk menilai masing-masing solusi berdasarkan dua kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia. *Keempat*, petakan solusi pada peta, petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing-masing solusi. *Kelima*, analisis distribusi solusi. *Keenam*, bagikan hasil penelitian ini dan diskusikan langkah-langkah berikutnya.