

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM**

**PENDIDIKAN INDONESIA**

**YOGYAKARTA**



**JURNAL**

**Asfarina Ayu Hasfiyanti**

**NIM 151 1984 023**

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

**2019**

# PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM PENDIDIKAN INDONESIA YOGYAKARTA

Asfarina Ayu Hasfiyanti<sup>1</sup>

## *Abstract*

*Museum Pendidikan Indonesia is the first education museum in Indonesia. This museum is located in Universitas Negeri Yogyakarta. Through this museum conveyed that the glory of the nation is the result of harmonization between goals and enthusiasm of studying. The museum was built as a tribute to pioneers of nation and education patriots. The purpose of designing this museum is to design interior of museum that illustrated how history of education has evolved, collaboration with the latest technological innovations.*

*Therefore, MPI is designed with "chronicle in education" concept which means a history of education in Indonesia from time to time. It can be applied by compiling storyline zone of museum collection based on the chronological history of education in Indonesia. From this concept it's expected to make visitors understand how the history of education evolved in Indonesia.*

*education in Indonesia from time to time. It can be applied by compiling storyline zone of museum collection based on the chronological history of education in Indonesia. From this concept it's expected to make visitors understand how the history of education evolved in Indonesia.*

**Keywords : interior, education museum, technology, education**

Museum pendidikan Indonesia merupakan museum pendidikan pertama di Indonesia. Museum ini berada di kawasan kampus Universitas Negeri Yogyakarta. Museum ini dibangun sebagai penghargaan bagi para perintis, tokoh dan pejuang pendidikan nasional. Melalui museum ini disampaikan bahwa kejayaan bangsa ini merupakan hasil dari harmonisasi antara tujuan perjuangan dan semangat untuk menuntut ilmu. Sehingga tujuan perancangan ini adalah merancang interior museum yang menggambarkan bagaimana sejarah berkembangnya pendidikan di Indonesia dikolaborasikan dengan beberapa inovasi teknologi terkini tanpa menghilangkan nilai – nilai sejarah Pendidikan di Indonesia.

---

<sup>1</sup> Korespondensi penulis dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896

Email : asfarinarinn@gmail.com

Museum Pendidikan Indonesia dirancangan dengan konsep ide desain *chronicle in education* yang bermakna rentetan sejarah pendidikan di Indonesia dari zaman ke zaman. Konsep tersebut dapat diterapkan dengan cara menyusun zona *storyline* koleksi museum berdasarkan kronologis sejarah pendidikan di Indonesia. Dari konsep ini diharapkan dapat membuat pengunjung memahami bagaimana sejarah tentang pendidikan di Indonesia berkembang dari zaman ke zaman, dikemas dengan komunikatif dan *edutainment*.

***Kata Kunci : interior, museum pendidikan, technology, education***

## **I. Pendahuluan**

Secara etimologis, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu: “Muze” kumpulan sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian museum adalah sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno yang dapat digunakan untuk menambah wawasan dan juga sebagai tempat rekreasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, museum memiliki makna yang sangat luas sesuai dengan pemikiran setiap individu maupun institusi.

Museum merupakan salah satu wadah yang tepat untuk mejelaskan jejak rekam sejarah pendidikan yang ada di Indonesia. Sebagai Universitas yang ditunjuk Kemristekdikti sebagai penyelenggara Pendidikan Profesi, UNY membangun Museum Pendidikan Indonesia (MPI) Yogyakarta. Museum pendidikan ini merupakan museum pendidikan pertama di Indonesia. Museum ini berada di kawasan kampus Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). MPI bukan hanya sekedar menyimpan koleksi benda sejarah tetapi juga sebagai wahana untuk menyampaikan pesan kepada generasi muda, terutama pelajar dan mahasiswa. MPI didirikan sebagai dedikasi bagi Universitas Negeri Yogyakarta, melalui museum ini disampaikan bahwa kejayaan bangsa ini merupakan hasil dari harmonisasi antara tujuan perjuangan dan semnagat untuk menuntut ilmu. Museum ini juga dibangun sebagai penghargaan bagi para perintis, tokoh dan pejuang pendidikan nasional.

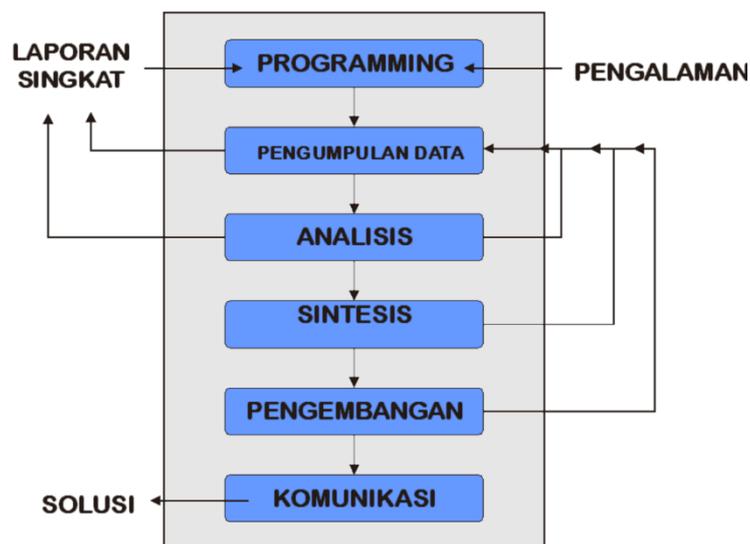
Museum pendidikan ini memiliki beberapa koleksi yang akan dipamerkan dan terbagi menjadi tiga area yang berbeda. Area ruang pameran pertama yaitu berisi kumpulan foto dan lukisan , ruang pameran kedua berisi barang – barang peninggalan sejarah tentang pendidikan di Indonesia, sedangkan area ketiga adalah ruangan interaktif yang diisi dengan berbagai macam permainan tentang pendidikan dengan teknologi terkini.

Pada perancangan Museum Pendidikan Indonesia ini, konsep yang akan diterapkan ialah dengan menggambarkan bagaimana perjalanan sejarah pendidikan yang ada di Indonesia ini dengan cara mengatur *storyline* koleksi museum. Dengan begitu pengunjung dapat mengetahui dan memahami bagaimana gambaran pendidikan pada masa lampau hingga masa kini. Perancangan pada museum ini menggunakan tema teknologi dan edukasi dengan penyampaian yang menarik dan *edutainment* diharapkan pengunjung akan lebih mudah memahami sejarah pendidikan di Indonesia.

## II. Metode Perancangan

### A. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Museum Pendidikan Indonesia adalah proses desain dari Bruce L. Archer. Aktivitas atau upaya pemecahan suatu masalah yang dipandu oleh suatu sasaran yang telah ditetapkan. Archer mendefinisikan bahwa desainer ternyata sering tak pernah kunjung puas terhadap hasil karya desainya. Permasalahan desainer yaitu tidak menetapkan tujuan secara mendetail. Desainer dalam pikirannya hanya harus menghasilkan karya desain yang bagus tanpa bisa mendefinisikan permasalahan yang harus diselesaikan sehingga membuat proses desainya menjadi kehilangan arah.



Gambar 1. Diagram Pola Pikir Proses Desain Menurut Archer

(Sumber : Ginting, 2010)

B. Metode Desain yang akan digunakan dalam tiap tahapan pada proses desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran masalah

Pertama Langkah awal dalam pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan survey lokasi lapangan baik pengguna ruangan yaitu kepala museum dan beberapa staff Museum, Kedua survey existing bangunan yang terdiri dari data fisik dan non fisik dengan cara mencatat data survey dan mengambil gambar, Ketiga dengan data literatur, dan data tipologi baik dari buku, jurnal, dan abstrak. Keempat mengumpulkan data tipologi Museum.

Dalam penelusuran masalah, menggunakan beberapa cara yaitu :

1. *Interview*, wawancara beberapa user atau penghuni museum.
2. Observasi, mengamati aktivitas yang terjadi pada lokasi lapangan.
3. *Fly on the wall observation*, mengamati aktivitas/sirkulasi yang terjadi dari atas.
4. Analisis ergonomi, menganalisa dari segi ergonomi apakah sudah sesuai dengan standar yang baik dan benar.

b. Metode Pencarian Ide Desain

Analisis programming dilakukan dengan membuat program kebutuhan desain berdasarkan data hasil analisis, hasil analisis program merupakan dasar dalam menentukan sintesis, sintesis dilakukan dengan membuat simpulan awalan dan dijadikan alternatif – alternatif desain. Membuat skematik desain dan membuat konsep perancangan desain yang dijadikan sebagai pengikat arah rancangan. Data – data yang telah didapatkan harus disesuaikan dengan standar/literatur yang baik dan benar.

Dalam pencarian ide desain dapat dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu membuat diagram *matriks*, *bubble diagram*, *bubble plan*, *blockplan* yang dapat menggambarkan sirkulasi, proporsi area dan batasan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi terjadi setelah proses perancangan. Evaluasi pertama sistem idealnya dilakukan sebelum implementasi dimulai. Jika perancangan dievaluasi, kesalahan dapat dihindari karena perancang diubah/diperbaiki sebelumnya. Evaluasi digunakan untuk melihat apakah hasil rancangan dengan proses uji coba sistem yang telah dibuat sesuai dengan permintaan client.

Desainer memilih alternatif terbaik dilihat dari konsep perancangan yang paling cocok dengan keinginan client yang sudah di tetapkan sebelumnya dan kebutuhan. Selain itu desain juga melakukan *self-analysis*, menganalisa hasil desain sendiri dan *solicited opinions*, yaitu meminta pendapat orang lain.

### III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

#### A. Data Lapangan

Museum Pendidikan Indonesia terletak di dalam lingkungan kampus Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Museum Pendidikan Indonesia terbagi menjadi dua lantai, pada dan memiliki luas  $\pm 2500$  m<sup>2</sup>. Rencana setiap lantai memiliki fungsi yang berbeda, pada lantai pertama terdapat *mezzanine* yang di fungsikan sebagai perpustakaan museum, *interactive room* yang difungsikan sebagai ruang interaktif bagi pengunjung terutama, pelajar.



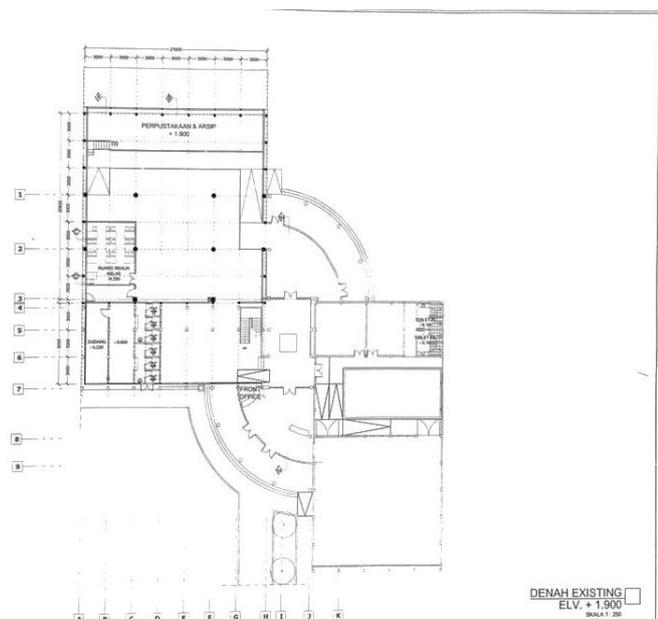
Gambar 2. Tampak depan Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2018)

#### B. Permasalahan Desain

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

1. Bagaimana mendesain interior museum Pendidikan dengan tema “Pendidikan Indonesia” yang dikemas secara modern dengan teknologi terkini tanpa menghilangkan nilai-nilai sejarah Pendidikan Indonesia?
2. Bagaimana mendesain interior museum Pendidikan yang komunikatif dan *edutainment* sehingga koleksi museum mudah dipahami bagi semua tingkatan usia dari anak – anak hingga dewasa?

Pengumpulan data dan penelusuran masalah didapatkan dari data fisik dan non fisik, serta dari *literature*. Data fisik didapatkan dari *survey* lapangan dan mendapatkan izin untuk meminta gambar kerja yang dimiliki oleh *staff* museum. Data non fisik didapatkan dari hasil wawancara narasumber beberapa pengelola museum Pendidikan Indonesia serta pengamatan langsung ke lapangan.



Gambar 3. Denah *existing* Lt 1 Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : Dokumen Museum Pendidikan Indonesia)

Pengembangan ide desain dilakukan dengan cara menentukan tema desain, membuat *moodboard* , menentukan gaya, membuat skematik desain, sketsa – sketsa *alternative*, serta *3d modeling*. Selain itu pencarian ide dan pengembangan desain dapat juga dilakukan dengan mencari tipologi museum baik yang berada di luar negeri maupun dalam negeri sebagai acuan desain museum yang diinginkan klien.

Perancangan interior museum Pendidikan Indonesia difokuskan pada bagian ruang pameran, dan beberapa ruang yang berada di lantai satu. Lingkup yang dirancang antara lain *Lobby*, Ruang pameran, *Library*, *Interactive room*, dan *Cafetaria*.

### C. Konsep Desain

Konsep desain pada perancangan Museum Pendidikan Indonesia ini adalah *chronicle in education*. *Chronicle* memiliki arti catatan rentetan kejadian sedangkan *education* memiliki arti pendidikan, maksud dari konsep tersebut ialah rentetan sejarah pendidikan di Indonesia dari zaman – zaman. Konsep tersebut dapat diterapkan dengan cara menyusun zona storyline koleksi museum berdasarkan kronologis sejarah pendidikan di Indonesia. Menerapkan sistem sirkulasi yang menyangkut pada cerita yang diterapkan pada museum dari zaman – ke zaman, alur yang mengarahkan pengunjung ke urutan ruang satu ke ruang pameran lainnya berdasarkan storyline koleksi museum.

Gaya perancangan yang dipilih yaitu *modern* dengan tema “*chronicle in education*”. Gaya *modern* diambil dari bentuk display koleksi yang bersih. Minimnya bentuk dekorasi juga menjadi salah satu alasan gaya *modern* diambil, penggunaan material seperti kayu, kaca, metal dan logam yang dipoles juga menjadi ciri khas gaya modern tersebut. Bentuk furniture yang polos dan tidak adanya ornamen menjadi salah satu penguat pemilihan gaya modern pada museum yang akan dirancang.

Pemilihan warna – warna yang akan di aplikasikan pada perancangan interior Museum Pendidikan Indonesia ini menggunakan warna dominan monokrom seperti putih, hitam, abu - abu dengan sedikit sentuhan warna aksen seperti biru dan kuning guna memperkuat kesinambungan ruang. Warna – warna monokrom akan di aplikasikan pada elemen pembentuk ruang, sedangkan warna aksen akan diaplikasikan pada *furniture dan equipment*. Penggunaan material seperti kayu, kaca, metal dan logam yang dipolis akan menjadi material utama pada perancangan interior Museum Pendidikan Indonesia ini.

Sistem pencahayaan yang digunakan ada dua jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan, namun pada perancangan museum ini lebih dominan menggunakan pencahayaan buatan. Cahaya buatan digunakan untuk memfokuskan barang yang di display pada *vitrine*. Sedangkan cahaya alami diaplikasikan pada bagian *Cafeteria* dan *Lobby*.



color scheme  
 Gambar 4. Suasana ruang dan warna yang digunakan  
 (Sumber : data penulis,2019)

D. Desain Akhir



Gambar 5. Lobi Museum Pendidikan Indonesia  
 (Sumber : data penulis,2019)



Gambar 6. Area *merchandise* Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : data penulis,2019)

*Lobby* akan mencerminkan bagaimana desain museum karena Lobi merupakan ruang pertama yang akan dimasuki oleh pengunjung museum. Pada perancangan interior Museum Pendidikan Indonesia ini lobi didesain dengan dominan warna abu – abu dan putih. Pada lobi ini terdapat area *reception* , *merchandise*, loket tiket dan informasi.



Gambar 7. Ruang pameran Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : data penulis,2019)



Gambar 8. Ruang pameran Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : data penulis,2019)



Gambar 9. Ruang pameran Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : data penulis,2019)

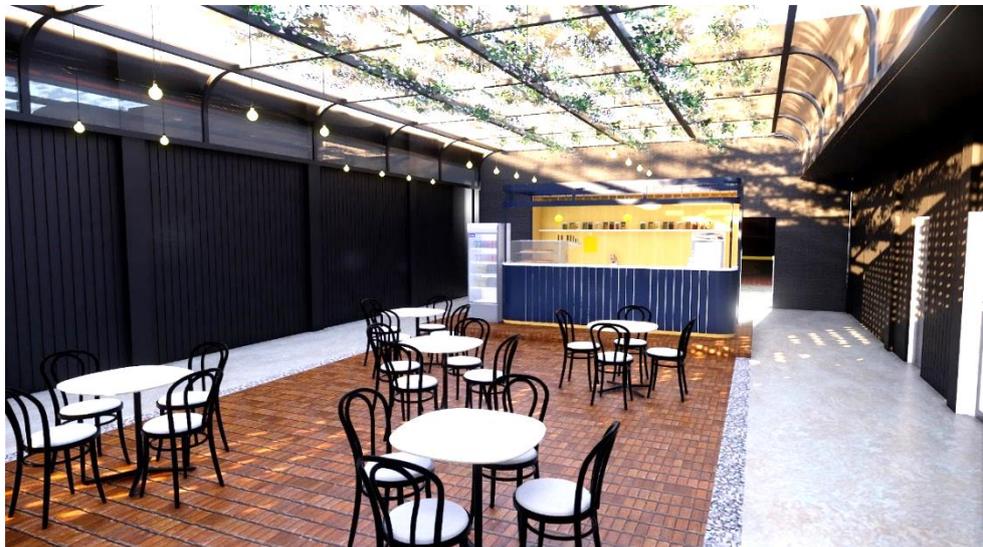
Ruang pameran ini berisi foto – foto bagaimana pendidikan pada zaman dahulu, dan gambar para tokoh pendidikan. Pada ruang ini warna yang digunakan yaitu abu – abu , biru , dan kuning. Warna kuning digunakan untuk aksen atau *sign system* agar terlihat lebih jelas dan mencolok.



Gambar 10. Suasana simlasi ruang kelas pada zaman dahulu

(Sumber : data penulis,2019)

Pada ruang pameran yang kedua ini terdapat kelas simulasi bagaimana keadaan sekolah pada zaman dahulu, mulai dari dinding, plafon, meja dan kursi dibuat dengan skala 1:1 sehingga pengunjung dapat merasakan bagaimana rasanya duduk pada ruang kelas yang ada pada zama dahulu.



Gambar 11. *Cafeteria* Museum Pendidikan Indonesia

(Sumber : data penulis,2019)



Gambar 12. *Cafeteria* Museum Pendidikan Indonesia  
(Sumber : data penulis,2019)

Pada Museum Pendidikan Indonesia ini terdapat *cafeteria* yang berfungsi untuk bersantai para pengunjung setelah berjalan mengelilingi museum. Disini pengunjung dapat membeli makanan dan minuman yang sudah di sediakan. Desain dari *cafeteria* ini *semi outdoor garden*.

#### IV. Kesimpulan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Museum/mu·se·um/ /muséum/ n adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.

Perancangan interior Museum Pendidikan Indonesia bertujuan untuk menggambarkan bagaimana perjalanan sejarah pendidikan yang ada di Indonesia ini dengan cara mengatur *storyline* koleksi museum. Dengan begitu pengunjung dapat mengetahui dan memahami bagaimana gambaran pendidikan pada masa lampau hingga masa kini. Menerapkan sistem sirkulasi yang menyangkut pada cerita yang diterapkan pada museum dari zaman – ke zaman, alur yang mengarahkan pengunjung ke urutan ruang satu ke ruang pameran lain nya berdasarkan *storyline* koleksi museum.

Teknologi terkini juga digunakan dalam sistem penyampaian materi. Penyampaian yang menarik dan *edutainment* diharapkan dapat membuat pengunjung akan lebih mudah memahami makna sejarah pendidikan yang ada di Indonesia.

## V. Daftar pustaka

Ginting,Rosnai. *Perancangan Produk*. Graha Ilmu 2010.

Binggeli,Corky. *Interior Grapic Standards*. (2010)

Bangsa, Gogor , *Perkembangan Metodologi Desain*,Tahun 2013.

### *Website*

<http://mpi.uny.ac.id/> ( 2018, November 25)

[https://www.academia.edu/8875282/PROSES\\_DESAIN](https://www.academia.edu/8875282/PROSES_DESAIN) (2018, November 25)