

Implementasi Konsep *East Kalimantan Journey* pada Interior Museum Provinsi Kalimantan Timur “Mulawarman” di Tenggarong

Sherren Presentia Gunawan dan Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: sherrenpg@gmail.com ; ronald_his@petra.ac.id

Abstrak— Indonesia yang adalah negara kepulauan memiliki beragam kebudayaan yang tersebar di seluruh Indonesia. Akan tetapi banyak fasilitas untuk menampung kebudayaan di masing-masing daerah kurang dimaksimalkan. Salah satunya adalah Museum Provinsi Kalimantan Timur “Mulawarman” di Tenggarong yang memiliki lebih dari 5000 koleksi tetapi jumlah pengunjung masih sangat jauh di bawah rata-rata, sehingga pendapatan berkurang dan mengakibatkan kurang adanya perhatian dalam merawat museum ini. Oleh karena itu, redesain interior Museum Provinsi Kalimantan Timur ini yang mengangkat konsep sebuah perjalanan melintasi Kalimantan Timur, penyajian koleksi museum akan disajikan berdasarkan kronologisnya. Museum ini di desain dengan dasar ketertarikan pengunjung sehingga mengutamakan unsur rekreatif dan *entertain*-nya tetapi tanpa mengesampingkan unsur konservatif, edukatif, dan informatif. Dengan adanya redesain interior Museum Provinsi Kalimantan Timur, dapat menaikkan citra Kalimantan Timur dan membuat Kalimantan Timur lebih dikenal di Indonesia bahkan di dunia.

Kata Kunci— Redesain interior, Museum, Kalimantan Timur

Abstract— Indonesia which is an archipelagic country has various cultures spread all over Indonesia. However, many facilities to accommodate cultures in each region are not really optimal. One of them is the Museum of East Borneo Province "Mulawarman" in Tenggarong which has more than 5000 collections but the number of visitors is still very far below the average, so the income is reduced and resulted in less attention in the care of this museum. With the redesign of the interior of this East Kalimantan Provincial Museum which elevates the concept of a journey across East Kalimantan, the presentation of museum collections will be presented on a chronological basis. This museum is designed with the basis of interest of visitors so as to prioritize the recreational elements and entertain it but without putting aside the elements of conservative, educative, and informative. With the redesign of the interior of the Museum of East Kalimantan Province, hopefully it can raise the image of East Kalimantan and make East Kalimantan better known in Indonesia and even in the world.

Keyword—Interior redesign, Museum, East Borneo

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang kurang lebih terdiri dari 17.508 pulau, tersebar dari Sabang sampai Merauke dengan pulau terbesar adalah Papua, sementara pulau terbesar kedua adalah Kalimantan. Dengan

jumlah populasi Indonesia yang sampai pada tahun 2017 ini telah mencapai lebih dari 258 juta jiwa menjadikan Indonesia sebagai penduduk terpadat keempat di dunia.

Menjadi negara kepulauan membuat Indonesia kaya akan alam sehingga Indonesia menjadi jalur perdagangan di Asia. Hal ini menyebabkan banyaknya pendatang yang masuk ke Indonesia untuk berdagang dan membawa budaya mereka sehingga terjadi akulturasi budaya yang akhirnya diakui menjadi budaya milik Indonesia. Indonesia pun kini terkenal dengan keragaman budaya yang tersebar di setiap daerah dan menjadi ciri khas dari setiap daerah.

Kekayaan budaya yang dimiliki setiap daerah menjadi tanggung jawab masing-masing daerah untuk melestarikan dan memperkenalkannya kepada semua masyarakat. Cara untuk memperkenalkan budaya ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan membuat museum sebagai tempat untuk melestarikan budaya. Namun beberapa daerah masih tidak secara maksimal dapat memperkenalkan budaya yang dimilikinya.

Salah satunya adalah provinsi Kalimantan Timur yang dulunya terkenal dengan kerajaan Kutai Kartanegara. Saat ini Kalimantan Timur telah memiliki museum provinsi dengan koleksi dari 11 kabupaten kota. Museum ini merupakan bangunan bersejarah peninggalan Kerajaan Kutai Kartanegara yang dibangun oleh Belanda sebagai bentuk terimakasihnya kepada kerajaan Kutai. Akan tetapi, sampai saat ini fasilitas yang dimiliki museum tidak menarik pengunjung untuk datang. Padahal museum ini merupakan salah satu *icon* dari Kalimantan Timur, dan merupakan tujuan utama bagi para wisatawan untuk berkunjung. Melalui museum ini juga, para wisatawan dapat lebih mengenal kebudayaan, sejarah dan kekayaan yang dimiliki oleh Kalimantan Timur. Oleh karena itu, saya memilih untuk mendesain ulang Museum Mulawarman ini, agar museum ini dapat menjadi museum yang lebih interaktif, serta bernilai edukatif, konserfatif, informatif, dokumentatif, dan rekreatif. Dengan harapan museum ini dapat menjadi museum yang lebih diminati oleh para pengunjung sehingga semakin banyak orang yang mengenal sejarah dan kebudayaan dari Kalimantan Timur.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Sejarah Provinsi Kalimantan Timur

Wilayah Kalimantan Timur dahulu mayoritas adalah hutan hujan tropis. Terdapat beberapa kerajaan yang berada di

Kalimantan Timur, diantaranya adalah Kerajaan Kutai (beragama Hindu), Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura, dan Kesultanan Pasir.

Wilayah Kalimantan Timur meliputi Pasir, Kutai, Berau, dan juga Karasikan (Buranun/pra-Kesultanan Sulu) diklaim sebagai wilayah taklukan Maharaja Suryanata, gubernur Majapahit di Negara Dipa (yang berkedudukan di Candi Agung di Amuntai) hingga tahun 1620 pada masa Kesultanan Banjar. Antara tahun 1620-1624, negeri-negeri di Kaltim menjadi daerah pengaruh Sultan Alauddin dari Kesultanan Makassar, sebelum adanya perjanjian Bungaya. Menurut Hijayat Banjar Sultan Makassar pernah meminjam tanah untuk tempat berdagang meliputi wilayah timur dan tenggara Kalimantan kepada Sultan Mustain Billah dari Banjar sewaktu Kiai Martasura diutus ke Makassar dan mengadakan perjanjian dengan Sultan Tallo I Manggadaccinna Daeng I Ba'le' Sultan Mahmud Karaeng Pattingalloang, yang menjadi mangkubumi dan penasihat utama bagi Sultan Muhammad Said, Raja Gowa tahun 1638-1654 dan juga mertua Sultan Hasanuddin yang akan menjadikan wilayah Kalimantan Timur sebagai tempat berdagang bagi Kesultanan Makassar (Gowa-Tallo) sejak itulah mulai berdatanganlah etnis asal Sulawesi Selatan. Namun berdasarkan Perjanjian Kesultanan Banjar dengan VOC pada tahun 1635, VOC membantu Banjar mengembalikan negeri-negeri di Kaltim menjadi wilayah pengaruh Kesultanan Banjar. Hal tersebut diwujudkan dalam perjanjian Bungaya, bahwa Kesultanan Makassar dilarang berdagang hingga ke timur dan utara Kalimantan.

Sesuai traktat 1 Januari 1817, Sultan Sulaiman dari Banjar menyerahkan Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, sebagian Kalimantan Barat dan sebagian Kalimantan Selatan (termasuk Banjarmasin) kepada Hindia Belanda. Pada tanggal 4 Mei 1826, Sultan Adam al-Watsiq Billah dari Banjar menegaskan kembali penyerahan wilayah Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, sebagian Kalimantan Barat dan sebagian Kalimantan Selatan kepada pemerintahan kolonial Hindia Belanda. Pada tahun 1846, Belanda mulai menempatkan Asisten Residen di Samarinda untuk wilayah Borneo Timur (sekarang provinsi Kalimantan Timur dan bagian timur Kalimantan Selatan) bernama H. Von Dewall. Kaltim merupakan bagian dari Hindia Belanda. Kaltim 1800-1850. Dalam tahun 1879, Kaltim dan Tawau merupakan Ooster Afdeeling van Borneo bagian dari Residentie Zuider en Oosterafdeeling van Borneo. Dalam tahun 1900, Kaltim merupakan zelfbesturen (wilayah dependensi) Dalam tahun 1902, Kaltim merupakan Afdeeling Koetei en Noord-oost Kust van Borneo. Tahun 1942 Kaltim merupakan Afdeeling Samarinda dan Afdeeling Boeloengan en Beraoe.

B. Pengertian Museum

Menurut *International Council of Museum (ICOM)*, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak

mencari keuntungan, melayani, menghubungkan, dan memamerkan artefak-artefak perihwal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi. Kemudian menurut Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 1995 Pasal 1 ayat (1), museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

C. Syarat Perancangan Museum

Organisasi ruang

Organisasi ruang terbagi lagi ke dalam beberapa jenis, diantaranya:

a. Organisasi ruang terpusat

Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang yang ada di sekitarnya. Ruang-ruang yang ada dapat memiliki bentuk, fungsi, dan ukuran yang sama ataupun berbeda dengan ruang lain.

b. Organisasi ruang linier

Organisasi ruang dengan deretan ruang-ruang yang masing-masing dihubungkan dengan ruang yang lain dan sifatnya memanjang. Masing-masing ruang berhubungan secara langsung.

c. Organisasi ruang secara radial

Kombinasi dari organisasi ruang yang terpusat dan linier. Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah keluar. Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

d. Organisasi ruang mengelompok

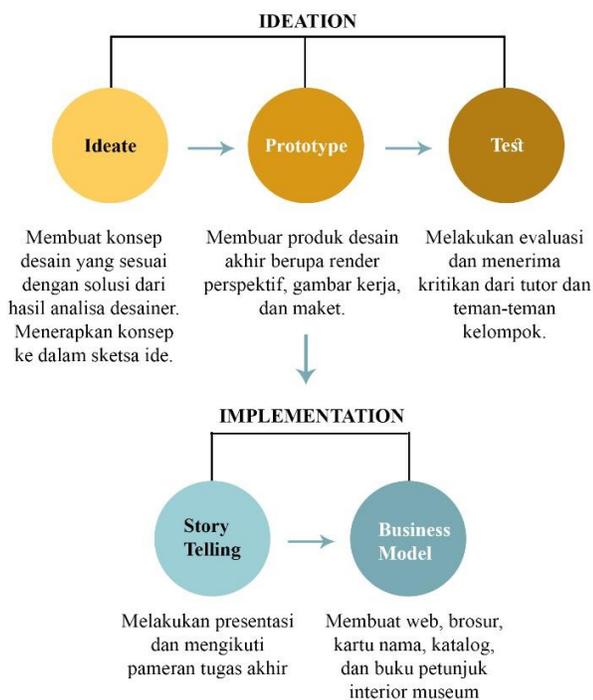
Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk dan fungsi yang sama, tetapi komposisi dari ruang-ruang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.

e. Organisasi ruang secara grid

Terdiri dari beberapa ruang yang posisi ruangnya tersusun dengan pola grid (3 dimensi). Organisasi ruang membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi posisi dan sirkulasi.

III. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan tahap berpikir desain seperti yang dikatakan oleh Veronique Hillen seperti bagan 1. Analisis yang dilakukan untuk dapat menerapkan konsep pada interior museum ini adalah menganalisis permasalahan yang ada dalam museum melalui observasi secara langsung dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa pengunjung dan pengurus museum. Setelah itu memberikan solusi yang dituangkan ke dalam sebuah konsep untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Penerapan konsep pada interior melalui organisasi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, elemen interior, warna, bentukan, dan sebagainya.



Bagan 1. Bagan Tahap Perancangan

IV. KONSEP PERANCANGAN

Perancangan redesain interior Museum Provinsi Kalimantan Timur “Mulawarman” di Tenggarong mempunyai tujuan agar mampu menjadi fasilitas yang edukatif, informatif, rekreatif, dan konservatif. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan konsep perancangan yang menarik pengunjung untuk datang.

Konsep yang ingin dihadirkan adalah agar dapat menimbulkan rasa ingin tahu pengunjung terhadap isi dari museum. Oleh karena itu museum akan dirancang seperti sebuah perjalanan cerita sehingga pengunjung akan menikmati suasana Kalimantan Timur dari tahun 1400 sampai saat ini. Bentuk penyampaian yang berdasarkan kronologis seperti ini akan ditunjang dengan teknologi dan memancing pengunjung agar menikmati koleksi bukan dengan indera penglihatan dan pendengaran saja, tetapi juga dari indera peraba. Konsep museum seperti ini dengan adanya tunjangan teknologi dapat membuat museum lebih interaktif dan penyampaiannya dapat sebagai *entertain* tanpa meninggalkan unsur edukatifnya. Harapan lain adalah supaya museum ini dapat menjadi *viral* di sosial media dan dapat menjadikan museum ini sebagai tempat tujuan wisata yang utama di Kalimantan Timur.

Untuk menunjang konsep tersebut, maka tema yang diangkat dalam perancangan ini adalah “*East Borneo Journey*”. Kata “*Journey*” berarti sebuah perjalanan, petualangan. Sehingga diharapkan dalam perancangan ini pengunjung dapat merasakan pengalaman perjalanan petualangan tersebut di dalam museum ini. Koleksi museum tidak lagi dipamerkan berdasarkan klasifikasinya tetapi berdasarkan kronologisnya yang di bagi ke dalam beberapa area sesuai dengan tema masing-masing zonanya.

Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Setiap zona memiliki karakter /tema desain masing-masing sesuai dengan ceritanya. Hal ini dengan tujuan untuk menunjang cerita dari benda koleksi yang ingin dipamerkan. Adapun karakter dari tiap zona ruang pameran tetap adalah sebagai berikut:

a. Zona 1

Tema : *The face of Kutai*

Suasana : Modern, peninggalan kerajaan Kutai

Koleksi :Ranjang, meja kerja, singgasana, denah istana sebelumnya, foto-foto raja sebelumnya, peralatan upacara adat, peralatan upacara pengangkatan raja, pakaian raja (mahkota dan baju).

b. Zona 2 dan 3

Tema : *Back to the oldies* (1400an)

Suasana : Hutan, sungai, kehidupan suku pertama di Kalimantan

Koleksi :Perlengkapan berburu orang Dayak, batu peninggalan pertama yang ditemukan di Kalimantan Timur, kerajinan orang Dayak (kalung manik, topi, kasungk, kerajinan rotan, saging, ikam, niu, dan rago), peralatan menenun orang Dayak.

c. Zona 4

Tema : *Crowd* (1500an)

Suasana : perdagangan asing masuk

Koleksi : beberapa peninggalan china dan india dari hasil barter

d. Zona 5

Tema : *Colonialism* (1600)

Suasana : Ketegangan dari isi perjanjian Bongaya

Koleksi: Peninggalan Belanda seperti meriam, baju, senjata(pistol), mata uang, dan isi perjanjian Bongaya

e. Zona 6

Tema : *Japanese occupation* (1942)

Suasana : Perang, ada suara tembakan dan bom

Koleksi: Peninggalan Jepang (samurai, senjata, baju, dan foto-foto)

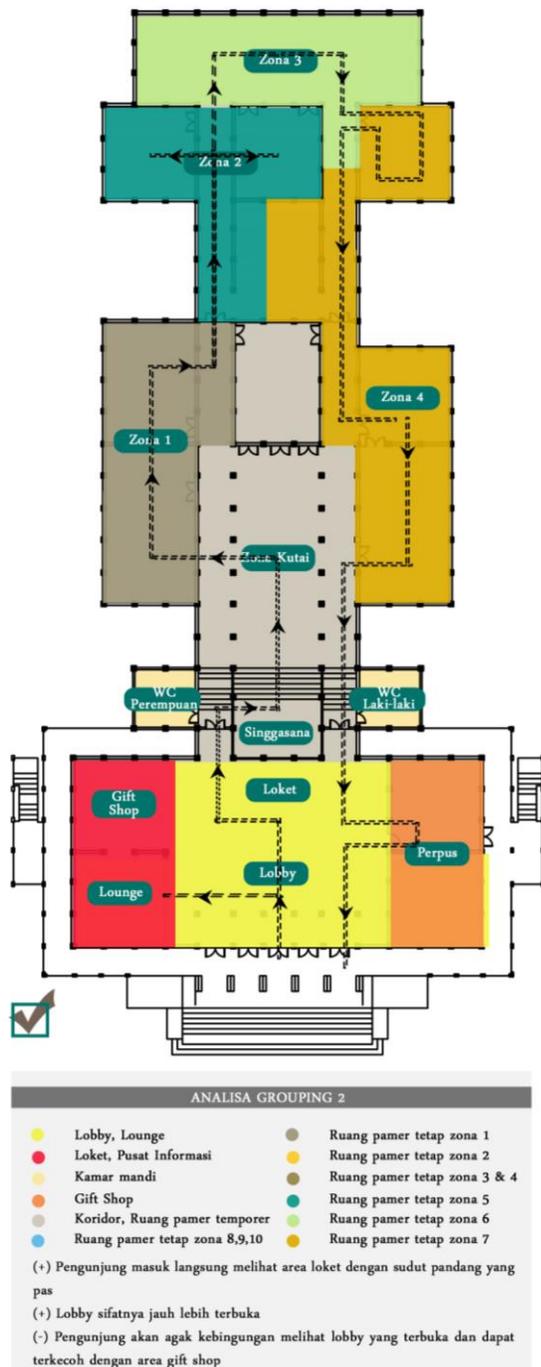
f. Zona 7

Tema : 1945 - *present*

Suasana : Fun, modern, lebih interaktif

Koleksi : Manekin gubernur Kalimantan dari yang pertama sampai yang terakhir, baju daerah yang ada di Kalimantan Timur, miniatur rumah adat, minirama flora dan fauna Kalimantan Timur, minirama pertambangan Kalimantan Timur, grafik penduduk dan peta Kalimantan Timur, etnis yang ada di Kalimantan Timur, pengenalan 11 kabupaten kota di Kalimantan Timur.

Sedangkan untuk area *lobby* akan menggabungkan konsep desain dari bangunan *heritage* (dari bentuk bangunan eksisting), tradisional untuk menggambarkan museum provinsi Kalimantan Timur, dan unsur modern ke dalam interior museum.



Gambar 1. Organisasi ruang

V. IMPLEMENTASI PADA INTERIOR

A. Organisasi Ruang

Penerapan konsep *East Borneo Journey* yang paling pertama dapat dilihat dari bentuk organisasi ruang yang akan membawa sirkulasi pengunjung menjadi linear. Bentuk organisasi ruang dan pola sirkulasi yang linear sangatlah cocok untuk konsep ini karena penyajian koleksi yang dibuat berdasarkan kronologisnya. Sehingga pengunjung harus

berjalan mengikuti urutan dari zona 1 sampai seterusnya, pola sirkulasi pengunjung dapat terlihat di gambar 1.

Dapat dilihat dari gambar tersebut bahwa pola sirkulasi pengunjung adalah linear yaitu memasuki ruang demi ruang secara berurutan. Pola ini dibuat dengan tujuan pengunjung bisa lebih jelas dan lebih mengerti mengenai sejarah Kalimantan Timur sesuai dengan kronologis waktunya.



Gambar 2. Render Area Perpustakaan



Gambar 3. Render Area Gift shop dan Lounge

Di area depan terdapat 3 area yaitu fasilitas perpustakaan (gambar 2), fasilitas *lounge* dan *gift shop* (gambar 3) juga ada lobby (gambar 4) sebagai prolog dari sejarah Kalimantan Timur yang akan diceritakan di ruang pameran tetap. Area ini adalah area publik (umum) dalam artian semua pengunjung dapat masuk. Tetapi setelah area depan ini (area yang berwarna kuning) adalah area berbayar yang artinya hanya pengunjung yang membeli tiket sajalah yang dapat masuk ke dalam.



Gambar 4. Render Lobby dan Pusat Informasi

Dari gambar 1, area yang berwarna abu muda adalah zona koleksi kerajaan Kutai yang akan berada di bawah *skylight* dari eksisting bangunan. Area ini dibuat sebagai zona Kerajaan Kutai dikarenakan ruangan ini berada di tengah-tengah bangunan dan Kerajaan Kutai memiliki koleksi yang lebih banyak jadi membutuhkan area yang lebih besar. Perspektif 3 dimensi dari area ini dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 5. Render Zona Kerajaan Kutai Ruang Pamer Tetap

Area berwarna coklat di sebelah kiri adalah area zona 2 dan 3 yang adalah area untuk menceritakan suasana Kalimantan Timur pada tahun 1400. Di area ini akan terdapat

B. Elemen Pembentuk Ruang

Lantai

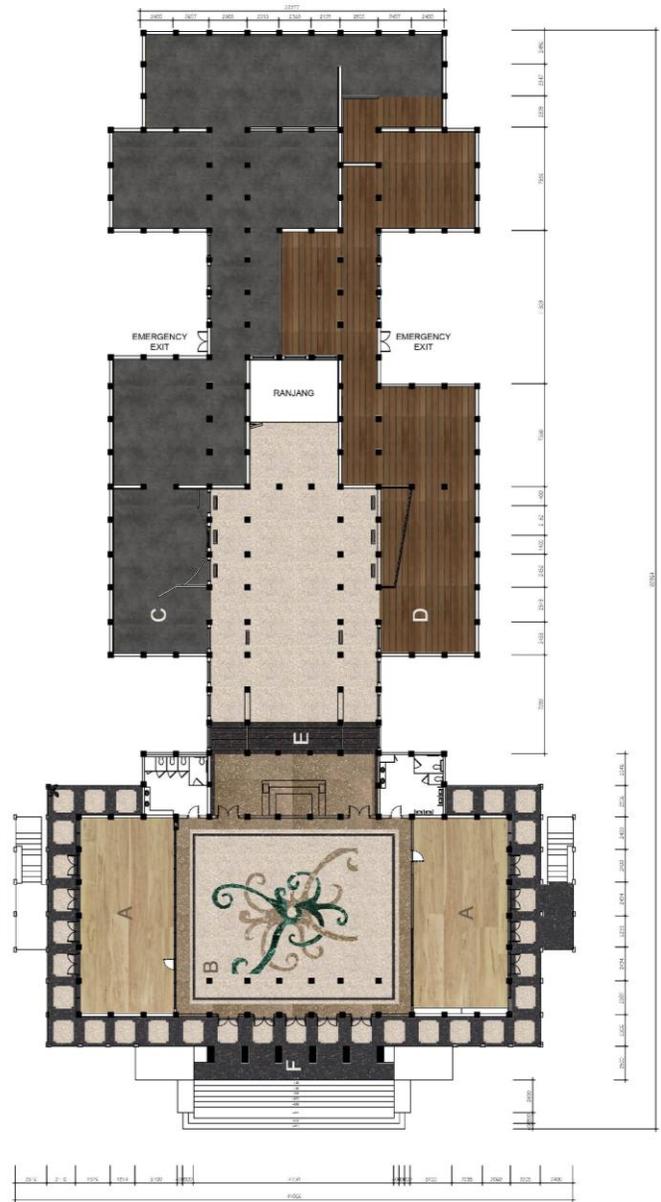
Material lantai di area pameran tetap menggunakan *black pigmented concrete* (gambar 2) dan vinyl kayu yang disusun secara vertikal. Untuk zona 2-6 lantai menggunakan *black pigmented concrete* agar perhatian pengunjung lebih ke arah benda-benda koleksi yang dipamerkan museum. Selain itu juga perawatannya yang mudah dan terlihat lebih netral adalah alasan pemilihan material ini pada lantai. Untuk zona 7 menggunakan material *vinyl* kayu selain karena perawatannya yang mudah. Kalimantan Timur terkenal dengan kayunya oleh karena itu dibuatlah desain lantai menggunakan kayu *vinyl*

dengan pola vertikal sehingga terlihat seperti rumah adat Kalimantan Timur yang telah dimodernkan.



Gambar 6. Material *Black Pigmented Concrete*

Sumber: <https://www.etsy.com/listing/218978551/concrete-house-set-of-5-natural-black>



Gambar 7. Aplikasi lantai

Dinding

Bangunan museum adalah bangunan peninggalan bersejarah, oleh karena itu untuk dinding utama tidak boleh diubah, hanya saja terdapat pengecatan di beberapa daerah berwarna hitam untuk menutupi atau sebagai *background* dari tema masing-masing zona. Dinding utama yang dimaksud di sini adalah dinding yang sebagai dinding penopang bangunan yang berada di bagian pinggir mengelilingi bangunan.

Pemilihan warna hitam adalah karena hitam adalah warna yang netral dan karena suasana yang ingin dihadirkan adalah suasana yang berbeda-beda di tiap zona. Beberapa dinding



Gambar 8. Render zona 3 ruang pameran tetap



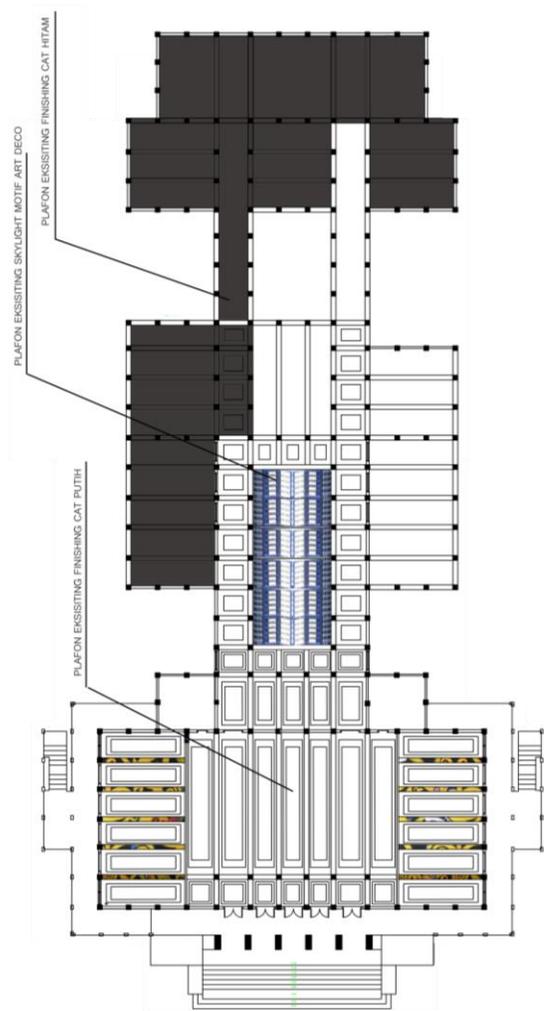
Gambar 9. Render zona 4 ruang pameran tetap

dijebol dengan alasan untuk memperluas sirkulasi pengunjung sehingga tidak memberikan kesan sempit karena banyaknya lorong dan juga pengunjung dapat lebih menikmati koleksi dengan jarak pandang yang tidak terlalu dekat. Area yang dindingnya di jebol dapat dilihat pada gambar di atas. Untuk menunjang suasana, diberi dinding partisi yang akan di tempelkan dengan *wall sticker* sesuai dengan gambar penunjang suasana masing-masing zona.

Plafon

Sebagian besar area pameran tetap memiliki plafon berbahan gypsum dan di finishing cat berwarna hitam. Agar perhatian

pengunjung tidak ke arah atas melainkan ke benda-benda koleksi yang dipamerkan.



Gambar 10. Pola plafon

Untuk area sayap kanan dan kiri *lobby* balok di tutupi dengan *wallpaper* motif dayak Kenyah untuk menampilkan suasana Kalimantan Timur di dalam interior ruangan.



Gambar 11. Motif wallpaper Dayak Kenyah

C. Warna

Penggunaan warna yang paling dominan di museum ini adalah hitam dan putih. Warna-warna lain hanya sebagai aksen untuk menambah suasana museum.



Gambar 12. Skema warna dominan pada interior museum

Penggunaan warna putih adalah untuk mempertahankan ciri khas dari bangunan asli peninggalan Belanda. Sedangkan warna hitam adalah karena hitam adalah warna yang netral sehingga tidak akan mempengaruhi suasana ruangan. Sementara untuk skema warna dari masing-masing zona adalah:

Zona 1

Warna yang digunakan adalah warna hijau dari daun-daunan, hitam yang menetralkan, putih dari bangunan asli, dan coklat dari warna lantai dan motif ukiran Kalimantan Timur yang terdapat di meja *display* koleksi Kerajaan Kutai (lihat gambar 5).



Gambar 13. Skema warna zona 1

Zona 2 dan 3

Warna yang digunakan di zona ini adalah warna hitam, hijau, abu-abu, coklat, dan krem. Warna-warna ini untuk menonjolkan suasana hutan dan sungai serta kehidupan penduduk asli Kalimantan Timur. Skema warna zona ini (gambar 14) hampir sama dengan zona 1, hanya saja zona 1 memiliki warna dominan putih sedangkan area ini karena sudah memasuki cerita kronologis dari Kalimantan Timur dibuatlah suasana yang lebih gelap dengan menggunakan dominan warna hitam. Aplikasi warna pada zona ini dapat dilihat di gambar 16, 17, dan 18.



Gambar 14. Skema warna zona 2 dan 3

Zona 4

Warna yang digunakan pada area ini adalah warna dominan hitam ditambah dengan aksen dari benda-benda koleksi dan pendukung benda koleksi museum, yaitu warna merah, biru, putih, dan coklat tua. Aplikasi warna pada interior dapat dilihat pada gambar 19.



Gambar 15. Skema warna zona 2 dan 3



Gambar 16. Render Zona 2 Ruang Pamer Tetap



Gambar 17. Render Zona 2 Ruang Pamer Tetap



Gambar 18. Render Zona 3 Ruang Pamer Tetap



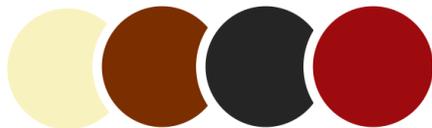
Gambar 19. Render Zona 4 Ruang Pamer Tetap



Gambar 20. *Render Zona 5 Ruang Pamer Tetap*

Zona 5 dan 6

Warna yang digunakan pada area ini adalah warna dominan hitam dengan warna suasana dari pencahayaan yang menambah warna suasana zona ini berwarna merah agar terlihat seperti tanda darurat dan memberi kesan perang. Skema warna dapat dilihat pada gambar di bawah ini dan aplikasi warna dapat dilihat pada gambar 20 dan 22.



Gambar 22. Skema warna zona 5 dan 6

Zona 7

Warna yang digunakan pada area ini adalah warna-warna yang lebih terang. Karena ini adalah zona terakhir dari kronologis yang diceritakan oleh museum, maka untuk memunculkan kesan ruang pameran yang lebih nikmat dan *fun* untuk dinikmati, akan menggunakan warna putih, coklat untuk menambah suasana tradisional, dan kuning sebagai aksesoris karena kuning adalah salah satu ciri khas warna dari Kalimantan Timur. Aplikasi warna pada interior untuk zona ini dapat dilihat pada gambar 24 dan 25.



Gambar 23. Skema warna zona 5 dan 6

D. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan pada museum ini sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan yang berupa AC sentral. Dengan sistem *central*, memungkinkan pendistribusian udara dengan jangkauan yang lebih jauh dari *Air Handling Unit* (AHU). Jenis AC yang digunakan adalah *linear ceiling diffuser* dengan penambahan *Return Air Grill* (RAG) sehingga terdapat pertukaran udara yang baik.



Gambar 21. *Render Zona 6 Ruang Pamer Tetap*

E. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaannya menggunakan pencahayaan alami di beberapa area seperti lobby, perpustakaan, *gift shop*, *lounge* dan juga pada area koleksi kerajaan Kutai yang berada di bawah *skylight*. Pada area ruang pameran tetap lainnya lebih menggunakan pencahayaan buatan agar dapat menunjang suasana museum yang ingin dihadirkan. Pencahayaan alami di dapat melalui jendela yang terdapat di sisi kiri dan kanan bangunan, sedangkan pencahayaan buatan adalah menggunakan lampu halogen LED *inbow* di tambah dengan spot light berbahan *fiber optic* sehingga tidak memberi efek panas yang terlalu tinggi yang dapat merusak benda koleksi.

Pencahayaan dalam area ruang pameran tetap juga minimal, hanya mengandalkan pencahayaan pada *lami display* dan *spot light* yang mengarah ke benda-benda koleksi.

F. Sistem Akustik

Terdapat *parabolic speaker* di beberapa zona dalam ruang pameran tetap untuk memberikan informasi mengenai benda koleksi yang dipamerkan. Selain itu, juga terdapat dalam bentuk headset dan telepon untuk mendengarkan audio tour mengenai penjelasan benda koleksi. Penyampaian ini adalah untuk penderita tunanetra yang tidak dapat melihat atau membaca dan juga untuk pengunjung yang malas membaca keterangan mengenai benda koleksi yang dipamerkan. Di beberapa area plafon juga menggunakan *acoustic panel* sehingga menjaga akustik suasana dalam ruang dari kebisingan di area lain ataupun dari luar bangunan.

Suara di tiap area berbeda untuk menambah atmosfer dari suasana zona yang ingin dihadirkan. Misalnya pada zona 1 dan 2, akan terdengar suara daun-daun dan sungai yang mengalir, juga suara pedesaan yang menggambarkan kehidupan orang Dayak. Pada zona ketiga, akan terdengar suara kaki kuda, suara orang-orang berteriak berjuluan dan tawar menawar. Kemudian zona berikutnya akan terdengar suasana tegang dari perjanjian bongaya yang akan diputar di area tersebut,

kemudian akan terdapat suara perang seperti tembakan dan bom yang menandakan suasana penjajahan Jepang. Setelah itu, masuklah kemerdekaan Indonesia yang membawa Kalimantan Timur dapat berdiri sendiri dengan suasana lagu daerah khas Kalimantan Timur.



Gambar 24. Render Zona 7 Ruang Pamer Tetap



Gambar 25. Render Zona 7 Ruang Pamer Tetap

G. Sistem Visual

Sistem visual yang dimaksud di sini adalah adanya LCD screen besar yang dapat menayangkan gambar-gambar sesuai dengan manfaat dan tujuan perancangan. Dalam museum ini yang ditampilkan adalah bagaimana sejarah dari kehidupan penduduk asli Kalimantan Timur pada tahun 1400an dan juga mengenai peristiwa perjanjian Bongaya yang *audio*-nya akan keluar melalui *parabolic speaker* sehingga tidak mengganggu suasana museum.

H. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran dengan menggunakan hydrant box yang tersebar di beberapa titik dan juga di pasang smoke detector pada setiap zona yang akan terhubung dengan fire alarm di seluruh area terutama kebagian security. Di area

pamer tetap, tidak terdapat sprinkler karena untuk tetap menjaga benda koleksi. Juga terdapat emergency exit dengan signage yang jelas.

I. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada museum ini adalah dengan adanya CCTV 24 jam, dan benda-benda koleksi di letakkan di dalam vitrin yang terkunci. Selain itu juga menggunakan pintu akses yang dijaga satpam 24 jam.

VI. KESIMPULAN

Implementasi konsep *East Kalimantan Journey* adalah konsep yang membawa pengunjung untuk dapat menikmati suasana museum yang berbeda dari museum sebelumnya. Dengan adanya pembagian area berdasarkan runtutan waktu dan di desain dengan tema yang berbeda-beda membuat pengunjung lebih tertarik untuk datang ke museum.

Permainan implementasi warna, pencahayaan, *audio*, dan organisasi ruang pada museum membuat kesatuan untuk menunjang museum bercerita tentang benda koleksi yang dipamerkan. Sehingga dengan implementasi konsep ini pada interior museum, pengunjung menjadi lebih tertarik untuk memasuki museum dan dapat mengundang masyarakat untuk mengunjungi museum.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chiara, De Joseph and Callender, J.H. *Time Savers Standarts for Building Types 2ed. International edition.* Newyork: Mc. Graw Hill Book Company, 1973.
- [2] Direktorat Permuseuman. *Kecil Tetapi Indah. Pedoman Pendirian Museum.* Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdiknas, 2000.
- [3] Edition, Oro. *Conserving History-Singapore Heritage Museums.* Singapore: Publishers Group West, 2010.
- [4] Miles, R.S. *The Design of Educational Exhibit British Museum 2ed.* London: Unwin Hyman Ltd, 1988.
- [5] Florus, Paulus. *Kebudayaan Dayak Aktualisasi dan Transformasi.* Jakarta: Grasindo, 1994.
- Rusmanto, Y., *Geografi Budaya dalam Wilayah Pembangunan Daerah Kalimantan Timur.* Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985.
- [6] Sufi, Irman Musafir. *Suku Dayak Kenyah di Pampang.* 2011. 5 Desember 2016.
- [7] <<http://irman-musafir-sufi.blogspot.co.id/2011/11/suku-dayak-kenyah-di-pampang.html>>
- [8] Betang, Huma. *Sejarah Dayak Kenyah dari Dataran Apokayan.* 2014. 5 Desember 2016. Dalam artikel dayak <<http://humabetang.web.id/artikel-dayak/2014/sejarah-dayak-kenyah-dari-dataran-apokayan/4>>
- [9] Muzzafar, Rasheed. *Suku Dayak Kenyah.* 2013. 5 Desember 2016.
- [10] <<http://dayakofborneo.blogspot.co.id/2013/06/suku-dayak-kenyah.html>> Kebudayaan Indonesia suku dayak (daya).2014. 8 Desember 2015.