

Implementasi Konsep “*Muni Papua Bageka Tota Kabo Wado Make*” pada Interior Museum Negeri Provinsi Papua di Waena, Jayapura

Jessica Andini Gosal, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Linggajaya Suryanata
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: jessicandinig@gmail.com

Abstrak— Museum Negeri Provinsi Papua merupakan salah satu museum yang terdapat di Jayapura, Papua yang memiliki kurang lebih 3600 koleksi seni dan budaya dari Papua dan Papua Barat. Pada kenyataannya, museum ini kurang diminati untuk dikunjungi masyarakat karena kondisi interior museum dan penyajian koleksi yang kurang menarik dan perawatan yang baik dan teknis bangunan terutama listrik yang tidak stabil sehingga perlu adanya redesain museum untuk interior yang bernilai dan menarik. Untuk mencapai ini, redesain museum ini mengambil konsep “*Muni Papua Bageka Tota Kabo Wado Make*” yang berarti merawat museum berbasis budaya lokal Papua sehingga, desain dari museum ini akan menampilkan suasana hangat dan nyaman yang dekat dengan keseharian masyarakat Papua dalam hal pemilihan warna, material, aksesoris dan elemen interior pada redesain Museum Negeri Provinsi Papua. Dengan redesain ini, diharapkan museum ini menjadi salah satu ikon kota Papua yang meningkatkan citra kota Papua, meningkatkan konservasi budaya Papua, menambah tempat rekreasi dan menambah edukasi budaya Papua.

Kata Kunci— Redesain, Interior, Museum, Museum Negeri Provinsi, Papua, Jayapura

Abstract— *Papua Province State Museum is one of the museums located in Jayapura, Papua which has approximately 3600 collections of art and culture from Papua and West Papua. In fact, this museum is less desirable to visit the public due to the condition of the museum's interior and the presentation of less attractive collections and good maintenance and technical buildings, especially electricity that is unstable so the need for redesign museum for the interior of value and interesting. To achieve this, the redesign of this museum takes the concept of "Muni Papua Bageka Tota Kabo Wado Make" which means caring for a museum based on local culture of Papua so, the design of this museum will feature a warm and comfortable atmosphere that is close to the daily life of the people of Papua in terms of color selection, , Accessories and interior elements at redesign Museum Negeri Provinsi Papua. With this redesign, it is hoped that this museum will become one of the icon of the city of Papua that enhances the image of the city of Papua, enhances the conservation of Papuan culture, adds recreation areas and adds Papuan cultural education.*

Keyword—Redesign, Interior, Museum, Province State Museum, Papua, Jayapura

I. PENDAHULUAN

PADA umumnya, setiap kota di Indonesia memiliki ikon kotanya masing-masing. Ikon kota merupakan bagian yang penting dalam usaha pemerintah kota untuk mempromosikan kotanya sendiri baik itu kepada masyarakat lokal maupun mancanegara. Biasanya, ikon kota dapat berupa bangunan bersejarah, bangunan budaya, tugu, museum, dan lain sebagainya yang dianggap menggambarkan identitas kota tersebut. Jayapura merupakan ibukota provinsi Papua, kota yang berada paling timur dari Indonesia, kota initermasuk dari kawasan Papua dengan pusat pemerintahan, perdagangan dan pariwisata yang mulai berkembang dengan baik, sayangnya Jayapura belum memiliki ikon kota dalam hal konservasi budaya layaknya Jakarta dengan monumen nasional (Monas) sebagai ikon kotanya.

Jayapura belum memiliki satu ikon dalam hal konservasi budaya yang benar-benar menarik untuk dikunjungi baik itu bagi masyarakat lokal maupun mancanegara yang berdomisili sementara di Jayapura. Sesungguhnya, ada beberapa bangunan yang menawarkan informasi budaya di Jayapura, salah satunya adalah Museum Negeri Provinsi Papua di Waena. Museum ini menyimpan sedikitnya 3600 koleksi dari 10 jenis benda budaya mulai dari koleksi sejarah hingga koleksi etnografi namun, dengan kelengkapan koleksi yang ada tidak menjamin museum ini ramai pengunjung. Dalam faktanya, museum ini sepi pengunjung, bila ada peristiwa tertentu saja baru akan ramai. Dengan kekayaan budaya dan seni yang ada di Museum Negeri Provinsi Papua ini, sangat disayangkan bila tidak dieksplor menjadi sebuah ikon kota yang membuat masyarakat lokal dan mancanegara tertarik untuk ingin tahu tentang budaya dan seni di Jayapura.

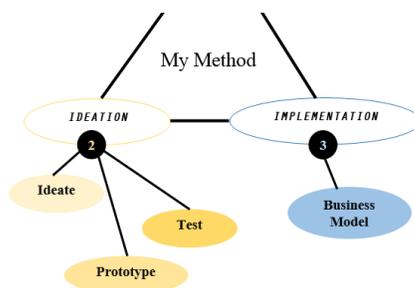
Oleh karena itu, Museum Negeri Provinsi Papua berpotensi dan layak untuk menjadi salah satu ikon kota Jayapura yang menawarkan fungsi konservasi budaya sehingga dapat melestarikan budaya baik itu seni pahat, patung, dan peninggalan bersejarah, juga menawarkan fungsi edukasi sehingga dapat menginformasikan budaya Papua baik

itu secara lisan dan tulisan, visual dan audio dengan berbagai cara bagi semua kalangan terutama anak-anak sekolah dan turis, serta menawarkan fungsi rekreasi sehingga dapat menambah daftar tempat rekreatif di kota Jayapura baik itu dari penjualan karya seni, galeri kesenian dan sebagainya. Redesain Museum Negeri Provinsi Papua ini juga didukung dengan adanya Pekan Olahraga Nasional XX yang akan diadakan di Jayapura tahun 2020 mendatang, diharapkan dengan banyaknya pengunjung luar pulau Papua yang datang ke Jayapura, perancangan re-desain ini dapat memberikan peluang agar Jayapura semakin dikenal dari semua aspek terutama aspek kebudayaan dan kesenian.

Oleh karena itu, diperlukan pemikiran ide untuk menciptakan interior Museum Negeri Provinsi Papua yang menarik, diminati dan mawadahi seluruh aktifitas konservasi, edukasi dan rekreasi dalam hal budaya dan seni di Jayapura dan menciptakan interior Museum Negeri Provinsi Papua yang khas dengan nilai lokal dalam keseharian masyarakat Papua dan dapat menjadi ikon kota Jayapura. Dengan penyelesaian ide tersebut maka akan tercapai tujuan untuk membuat perancangan redesain interior Museum Negeri Provinsi Papua yang menarik dari segi fasilitas dan desain, membuat perancangan redesain interior Museum Budaya Papua yang mawadahi pengenalan budaya melalui konservasi, rekreasi dan edukasi dengan bernilai lokal Papua serta berpotensi menjadi ikon kota Jayapura sehingga dapat dikenal dan diminati pengunjung baik itu masyarakat kota, luar kota maupun mancanegara.

Perancangan ini juga akan memberi dampak positif bagi masyarakat Papua dan pemerintah kota Jayapura dalam memperkenalkan budaya Papua pada masyarakat lain dan juga ikon kota Jayapurapun bertambah. Bagi pengunjung juga akan semakin bertambah wawasan tentang budaya Papua dan pengalaman wisata yang baru.

II. METODE PERANCANGAN

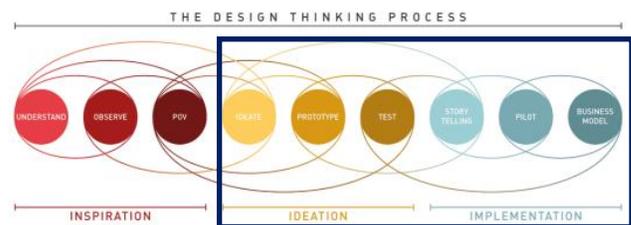


Gambar 1. My Design Thinking Method

Redesain ini dimulai dari survei lapangan dengan pihak museum dan referensi yang sesuai dengan perancangan setelah itu, terdapat beberapa permasalahan museum yang beragam.

Setelah permasalahan diidentifikasi, maka lanjut pada tahap *Ideation* yang terbagi atas 3, yaitu tahap *ideate*, *prototype* dan *test*. Pada tahap *ideate*, mulai membuat alternatif penyelesaian masalah-masalah dengan solusi desain dalam bentuk sketsa, ide desain, organisasi ruang dan sebagainya. Pada tahap *prototype*, mahasiswa mulai merealisasikan hasil desain akhir dengan media *software* yaitu Autocad untuk penyelesaian gambar kerja dan 3Dsmax untuk penyelesaian *rendering* dan dilengkapi dengan kelengkapan-kelengkapan pendukung perancangan seperti *design board*, *styling board*, skema bahan dan portfolio sesuai dengan ketentuan. Pada tahap *test*, mahasiswa mendapatkan *feedback* dari perancangan yang telah selesai dibuat, *feedback* ini didapatkan dari para penguji, para pembimbing bahkan rekan dan juga orang lain.

Pada tahap *Business Model*, mahasiswa dilatih untuk menjadi desainer yang tidak sekedar mendesain melainkan juga dapat membuat *branding* untuk diri sendiri.



Gambar 2. The Design Thinking Process dalam 3 tahap besar yaitu inspirasi, ideasi dan implementasi yang didalamnya terdapat masing-masing 3 tahapan proses.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Museum

Pengertian museum menurut ICOM (*International Council of Museum*) pasal tiga dan empat yang berbunyi “Museum adalah suatu lembaga yang bersifat tetap dan memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dan kemajuannya terbuka untuk umum tidak bertujuan semata-mata mencari keuntungan untuk mengumpulkan, memelihara, meneliti, dan memamerkan benda-benda yang merupakan tanda bukti evolusi alam dan manusia untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi (Akbar 26) [2].

Menurut Genoways dan Ireland (175), museum yang ideal adalah museum yang komunikatif dalam menyampaikan amanah informasi budaya yang diembannya. Penyajian informasi berdasarkan koleksi yang mereka miliki bukan hanya memberikan karakter pada kelembagaan museum tapi juga menentukan tujuan dari keberadaannya [5].

B. Penyajian dan Penyimpanan Koleksi Museum

Ada beberapa macam pameran di museum yaitu [7]:

- Pameran tetap
- Pameran temporer

c. Pameran di ruang terbuka

Di dalam penataan pameran yang perlu diperhatikan adalah:

a. Sasaran idilnya

Kurator harus memperhatikan segala akibat dan memikirkan dengan sesempurnanya sebelum menyelenggarakan pameran, sehingga pameran tidak bersifat sembrono dan serampangan.

b. Persyaratan teknis

Adapun persyaratan teknis yang dipersiapkan oleh preparator meliputi faktor-faktor sebagai berikut :

- Tata pameran, pameran terdapat beberapa sistematika, di antaranya sistem periode, sistem disiplin ilmu, sistem regional dan sistem benda sejenis.
- Cahaya, baik cahaya alami maupun buatan harus memenuhi persyaratan ideal dari segi koleksi, keindahan dan penerangan.
- Label, harus padat, ringkas dan dapat dimengerti. Dilihat dari bentuk atau tempatnya harus indah dan jelas bagi seluruh kalangan masyarakat.
- Kondisi udara, sirkulasi udara di dalam ruangan pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi pengunjung.
- Peralatan audiovisual, untuk memperjelas dapat digunakan *sound system* dan film.
- Lukisan dan diorama, digunakan untuk menerangkan peristiwa sejarah.
- Keamanan, diupayakan koleksi yang peka dihindarkan dari sentuhan pengunjung, dan bantuan dari bagian keamanan sangat diperlukan. Bila dalam keadaan perang, keamanan museum harus diatur dalam tingkat nasional.
- Lalu lintas pengunjung .

C. Pengertian Galeri

a. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional: Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

b. Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary, A.S Hornby*, edisi kelima, *Great Britain: Oxford University Press*, (1995): "*Gallery: A room or building for showing works of art*". Menurut Kamus Inggris - Indonesia, *An English-Indonesian Dictionary*, (1990): "Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian".

D. Persyaratan Ruang Pamer Galeri

Menurut Neufert (135), ruang pamer pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu:

- a. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
- b. Pencahayaan yang cukup.
- c. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.

d. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah [6].

E. Tata Cara Display Koleksi Galeri

Menurut David Adler, penataan atau display benda koleksi ada tiga macam, yaitu [1]:

a. *In show case*

Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

b. *Free standing on the floor or plinth or supports*

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

c. *On wall or panels*

Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.

F. Kebudayaan

Koentjaraningrat (180) mendefinisikan kebudayaan adalah keseluruhan sistim gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat, yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar.

Definisi menurut Koentjaraningrat tersebut menegaskan bahwa kebudayaan yang ada pada mahluk manusia atau khas insani itu memiliki paling sedikit tiga dimensi wujud yaitu: (1) komplekside, gagasan, nilai, norma, peraturan, pikiran manusia dan sebagainya atau dinamakna sistem budaya "*cultural system*" (2) kompleks aktivitas (tindakan) berpola dari manusia dalam masyarakat atau dinamakan sistem sosial (*social system*) (3) benda-benda hasil karya manusia [4].

G. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebudayaan

Menurut Warsito (56), kebudayaan sebagai hasil budidaya manusia atau hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam perkembangannya di pengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut adalah [4]:

a. Faktor Ras

Ada terdapat ras yang superior, ras superior ialah ras yang mampu menciptakan kebudayaan. Ras yang imperior ialah ras yang hanya mampu mempergunakan hasil budaya. Di dalam kenyataannya pengaruh ras terhadap perkembangan kebudayaan karena adanya kecakapan dari individu yang termasuk kedalam suatu golongan ras tesebut.

b. Faktor Lingkungan Geografis

Faktor ini biasanya di hubungkan dengan keadaan tanah, iklim, temperatur / suhu udara, di mana manusia bertempat tinggal. Menurut teori ini lingkungan alam sangat mempengaruhi suatu kebudayaan daerah tertentu.

c. Faktor Perkembangan Teknologi

Semakin tinggi tingkat teknologi manusia, pengaruh lingkungan geografis terhadap perkembangan kebudayaan semakin berkurang.

d. Faktor Hubungan Antar Bangsa

- *Penetration Pasifique* atau Perembusan Kebudayaan Secara Damai
- Akulturasi
Akulturasi merupakan proses perkawinan unsur-unsur kebudayaan di mana unsur-unsur kebudayaan asing yang datang dicerna menjadi kebudayaan sendiri, atau juga pertemuan dua unsur kebudayaan yang berbeda di daerah lain.
- Difusi Kebudayaan
Yaitu penyebaran unsur-unsur kebudayaan dari suatu tempat ke tempat yang lain.
- *Culture Creisse*
Proses persilangan antara dua unsur kebudayaan yang berbeda. Hal ini terjadi karena ke dua unsur kebudayaan itu bertemu pada suatu daerah tertentu di luar daerah kedua kebudayaan tersebut.
- Faktor Sosial
- Faktor Prestige
- Faktor Mode

IV. KONSEP PERANCANGAN

Berdasarkan latar belakang dan kenyataan di lokasi Museum Negeri Provinsi Papua yang ternyata dalam sehari-hari terjadi banyak masalah seperti *maintenance* sulit baik secara teknis maupun dari pengelola, kondisi eksisting yang tidak memanfaatkan dengan maksimal pencahayaan alami, desain yang sekadarnya dan banyak *space* yang dikosongkan. Maka, dengan masalah-masalah ini, dirancang sebuah konsep desain yang dapat memaksimalkan penggunaan museum dari berbagai sisi.

Konsep desain yang diambil berasal dari bahasa suku Mee, "*Muni Papua Bageka Tota Kabo Wado Make*" yang berarti merawat museum Papua berbasis budaya lokal. Redesain interior Museum Negeri Provinsi Papua ini, menggunakan pendekatan lokalitas sehari-hari yang ada di Papua, lebih pada apa yang digunakan oleh masyarakat Papua. Konsep ini juga menyelesaikan masalah-masalah yang ada dengan penyelesaian *sustainable* yang membuat perawatan museum menjadi lebih mudah, tertata dan menarik untuk indera penglihatan, pendengaran dan perabaan.

Konsep desain yang digunakan tercermin melalui aplikasi dari material, penggunaan terapan *sustainability*, inovasi, karakter dan suasana ruang.

- **Material**
Menggunakan material lokal Papua yang dekat dengan masyarakat Papua seperti, kayu dengan pemilihan kayu Merbau Papua dan kayu besi serta penggunaan batu kali. Penggunaan kayu lebih dominan sehingga menunjukkan suasana yang nyaman, *homie* dan terkesan lebih natural. Penggunaan batu kali lebih dominan pada *outdoor*.
- **Terapan Sustainability**
Menggunakan lampu dan AC yang hemat energi, mengaplikasikan banyak bukaan seperti jendela, ventilasi dan *skylight* untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan dari luar sehingga penggunaan listrik juga berkurang dikarenakan masalah listrik yang sering terjadi di lokasi Museum dan memanfaatkan material lokal sebagai material utama dalam desain.
- **Inovasi**
Menggunakan sistem modular yang sederhana pada pameran temporer khususnya pada *display furniture* sehingga memudahkan multiguna, sirkulasi, bentuk pameran yang dapat dipindah-pindah, menggunakan unsur lokal dalam desain elemen interior museum, seperti railing kombinasi tali tambang dengan noken.
- **Karakter dan Suasana Ruang**
Karakter desain pada museum ini cenderung mengangkat kembali nilai-nilai lokalitas namun tetap menata dan mengemasnya dalam perpaduan antara lokal dan modernisasi baik itu dari penataan display, teknologi yang digunakan dan lain sebagainya. Karakter museum ini lebih kuat pada material yang digunakan cenderung lebih dekat dengan alam dan ditata sehingga terkesan bebas dan luas. Suasana yang ingin ditonjolkan adalah suasana ruang yang nyaman layaknya di rumah atau di kampung Papua, jadi lebih menggunakan warna, material dan elemen pendukung yang membuat suasana menjadi lebih hangat dan nyaman namun ada bagian ruang yang dibuat terkesan lebih gelap seperti balik pada masa lampau. Warna yang digunakan menggunakan dominan warna coklat dengan beberapa gradasi, hitam dan putih sedangkan warna aksen menggunakan warna cerah seperti merah, kuning dan orange.

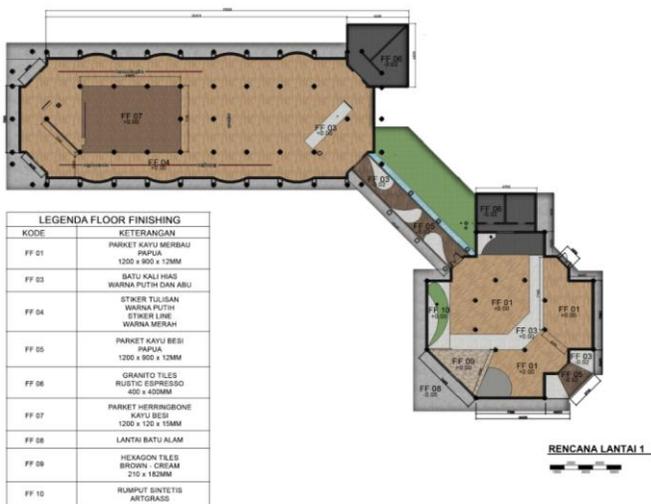
V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Aplikasi konsep pada desain menggunakan pendalaman produk dari Papua seperti material yang diolah kembali dan

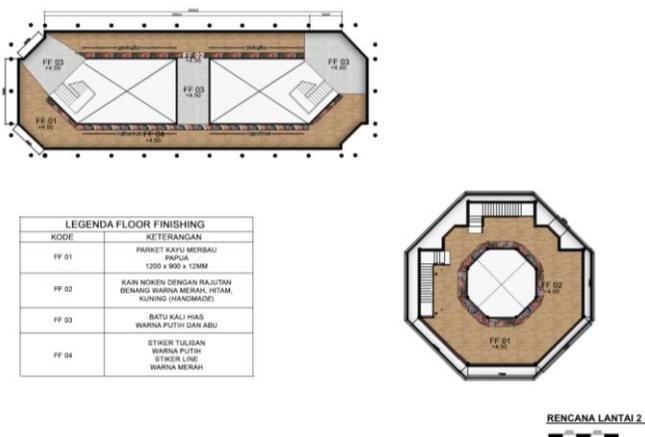
produk lokal yang sering digunakan masyarakat sesuai dengan konten lokal yang ditonjolkan. Penggunaan pendalaman ini juga membuat museum ini terkesan lebih eko dengan pengangkutan material yang dekat dengan sumbernya.

Dari segi material, aplikasi desainnya menggunakan kayu merbau Papua, kayu besi dan batu alam yang merupakan bahan alam yang banyak di Papua, keseluruhan material ini diolah menjadi material untuk elemen lantai hampir pada seluruh area perancangan. Sebelumnya, eksisting bangunan menggunakan keramik putih sebagai material utama pada lantai sehingga terlihat jelas bila kurang dibersihkan oleh petugas museum dan lebih terkesan kotor.

Oleh karena itu, redesain dalam material pada lantai difungsikan parket kayu dari merbau Papua dan kayu besi yang mudah dari segi *maintenance* dan juga mengurangi kesan kotor bila kurang dibersihkan petugas. Lantai untuk outdoor juga menggunakan batu kali yang diambil dari sungai dan kali di Jayapura, material ini diolah dan disusun secara acak sebagai material lantai di bagian luar.



Gambar 3. Rencana Lantai 1



Gambar 4. Rencana Lantai 2



Gambar 5. Perspektif Lobby

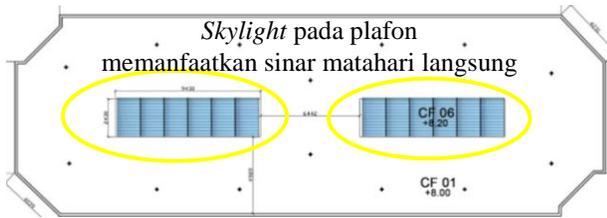


Gambar 6. Perspektif Koridor

Dari segi *eco-design*, pengaplikasian pada desain lebih pada merubah wajah museum menjadi lebih menarik dari fasad tetapi juga lebih memaksimalkan pencahayaan alami yang seharusnya dihasilkan dari eksisting yang memiliki banyak bukaan kecil namun ditutupi dengan perabot koleksi museum dan juga menyelesaikan permasalahan eksisting yaitu seringnya ada gangguan teknis terutama listrik yang padam sehingga aktifitas museum tidak berjalan dengan baik karena cenderung gelap. Akhirnya, dibuatlah sebuah perubahan pada fasad dari yang sebelumnya, yaitu memperbanyak bukaan pada bagian samping bangunan gedung Pameran Tetap I dan pada sisi plafon gedung Pameran Tetap I yang dibuat sebagai skylight. Pemilihan AC dan lampu juga menggunakan produk hemat energi sebagai salah satu opsi untuk menghemat energi dan biaya.



Gambar 7. Eksisting pameran tetap I lantai 2

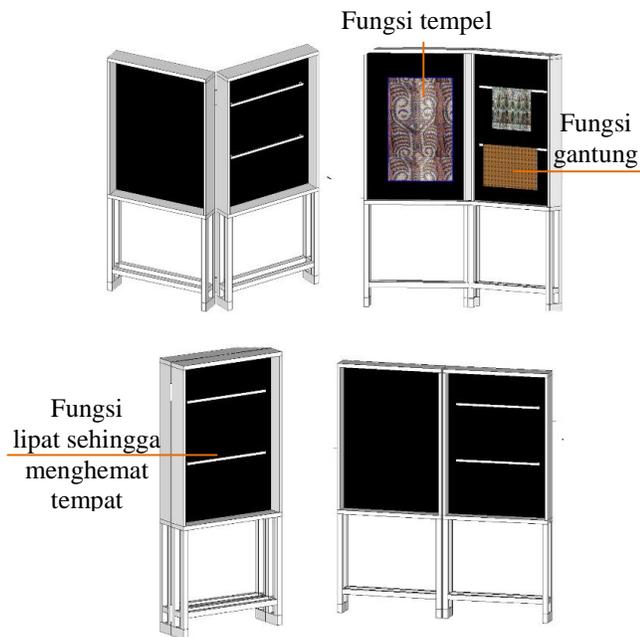


Gambar 8. Rencana plafon pada gedung pameran tetap 1 lantai 2



Gambar 9. Redesain plafon dengan menggunakan skylight

Dari segi inovasi pada redesain ini, diaplikasikan pada sistem modular yang digunakan di area pameran temporer dan area workshop. Sistem ini digunakan agar peletakan perabot lebih mudah dan fleksibel untuk dipindah-pindah menyesuaikan dengan kapasitas pengunjung ataupun keinginan pihak museum. Pada area pameran temporer, papan display dibuat dengan sistem modular dengan fungsi tempel, gantung dan lipat.



Gambar 10. Perspektif sistem modular dari perabot display pameran temporer



Gambar 11. Perspektif pameran temporer

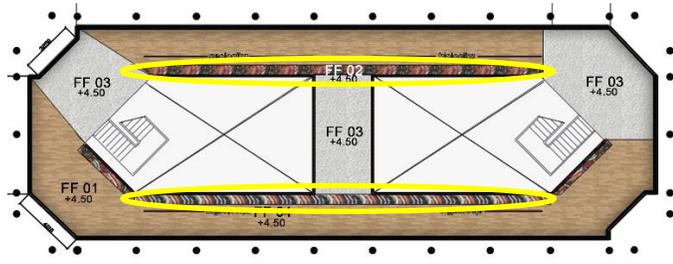
Selain itu, inovasi pada area *workshop* dapat dilihat dari penggunaan sistem modular pada perabot meja dari area ini. Meja diesain sederhana dengan bentuk segitiga dan dapat digabung-gabung sehingga membentuk meja persegi panjang. Sistem ini digunakan agar menyesuaikan dengan kegiatan apa yang dilakukan saat *workshop* dan kapasitas pengunjung yang ada di area ini. Selain itu, pada ambalan penyimpanan koleksi di *workshop* juga dapat dipindah-pindah letaknya sesuai kebutuhan.



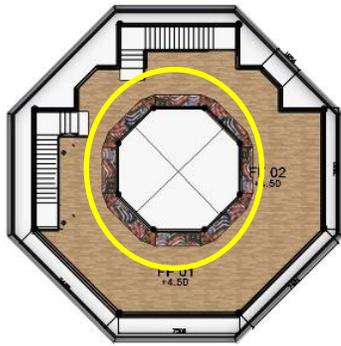
Gambar 12. Perspektif area workshop

Inovasi lainnya menonjolkan nilai-nilai lokal Papua yang dekat dengan masyarakat Papua. Inovasi ini memadukan elemen dekoratif lokal pada elemen interior di museum ini, aplikasi dari inovasi ini terlihat jelas pada kolom-kolom bangunan, lantai, elemen pendukung tangga, dinding dan partisi-partisi yang mengisi museum ini. Elemen dekoratif ini berupa produk lokal Papua yaitu, tas noken, tifa sebagai alat musik khas Papua, lukisan kulit kayu, ukiran kayu dan lain sebagainya. Perpaduan ini dirancang untuk menambah kesan lokalitas Papua dan lebih pada membuat pengunjung ketika masuk seakan sudah dekat dan mengenal lingkungan masyarakat Papua.

Pada area lantai, inovasi dari produk lokal diaplikasikan langsung pada lantai dengan apa adanya, langsung diletakkan di pinggir dengan berbatasan langsung dengan railing. Tas noken yang ditaruh pada lantai hanya direkatkan dengan lem transparan pada beberapa area. Tas noken pada lantai diaplikasikan pada kedua gedung di area lantai 2.



Gambar 13. Layout lantai 1



Gambar 14. Layout lantai 2

Letak tas noken

bisj. Dengan secara terbuka diletakkan dekorasi pada kolom maka, pengunjung dapat meraba dan merasakan tekstur pada kolom dan mengetahui material lokal yang digunakan sedangkan, ukiran patung bisj diletakkan langsung pada kolom dengan 2 ukuran berbeda.

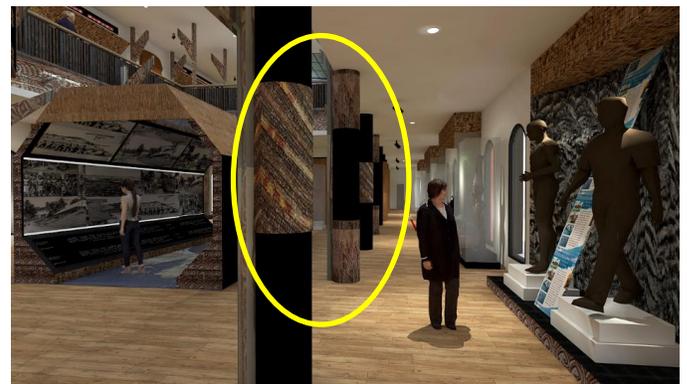
Pembatas koridor didesain dengan menggunakan kayu bulat yang disusun secara acak sehingga membentuk sebuah celah-celah antar kayu sehingga juga dimanfaatkan sebagai area pengisi sebagai pemanis yaitu dengan mengaitkan noken pada setiap pembatas pertemuan kayu. Selain itu, tidak semuanya dibuat menjadi partisi kayu melainkan dibuat kombinasi dengan ukiran Papua di beberapa celahnya.



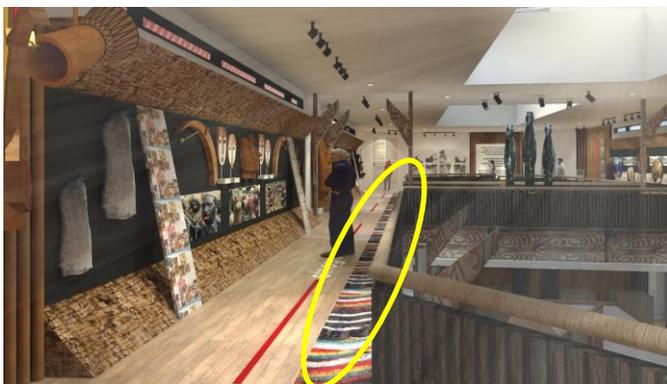
Gambar 17. Area depan gedung pameran tetap 1



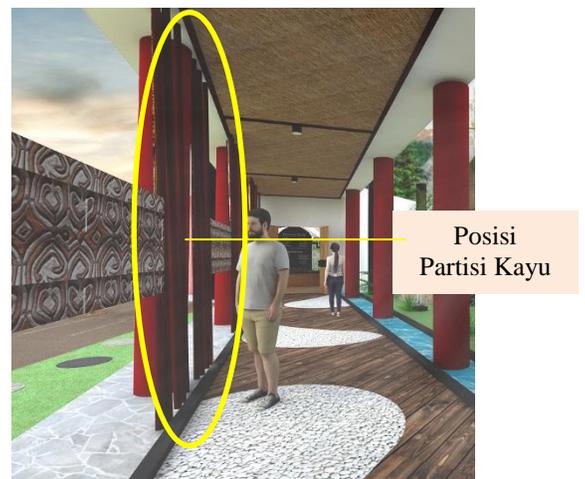
Gambar 15. Perspektif gedung entrance lantai 2



Gambar 18. Perspektif area pameran tetap



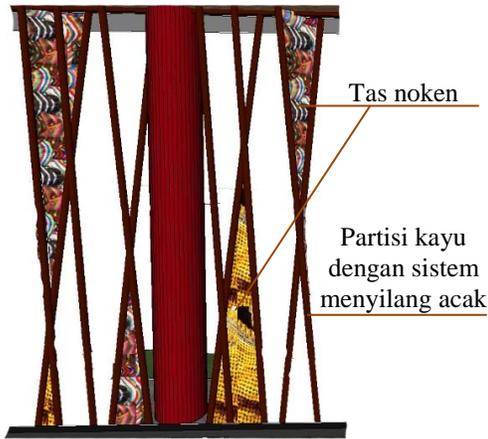
Gambar 16. Perspektif gedung pameran tetap 1 lantai 2



Posisi Partisi Kayu

Gambar 19. Perspektif koridor

Pada kolom-kolom bangunan dan pembatas koridor, aplikasi dari inovasi desain diperkuat dengan kombinasi dari tas noken yang digantung dan dikaitkan dan ukiran patung



Gambar 20. Detail pembatas koridor

Inovasi sejenis juga terdapat pada railing tangga di gedung Entrance, railing ini memanfaatkan material tali tambang yang dikombinasikan jahitan benang nelon dari tas noken yang direkatkan dengan menggunakan alat yang bernama hak. Desain ini membuat tangga tidak hanya menjadi elemen pendukung ruang yang biasa saja namun terdapat pengalaman unik pada desainnya.



Gambar 21. Perspektif area tangga

Pada area lobby, bagian dari *backdrop* meja resepsionis didesain sederhana dengan perpaduan teratur dari kayu yang dikombinasikan dengan lukisan kulit kayu yang direkatkan dengan menggunakan lem transparan sika dan perpaduan replika dari musik khas Papua yaitu tifa. Secara langsung, desain *backdrop* menunjukkan ciri khas dari budaya sehari-hari masyarakat Papua yang diperkenalkan dengan produk lokal Papua.



Gambar 22. Perspektif lobby



Gambar 23. Detail *backdrop* meja resepsionis di lobby

Tidak hanya pada elemen interior, inovasi juga diaplikasikan pada lampu gantung yang mengisi void gedung entrance. Lampu gantung ini dibuat handmade dengan memadukan kayu kecil yang dibuat rangka silinder dan dilapisi dengan lukisan kulit kayu. Jadi desain dari museum ini, tidak hanya terlihat dari elemen interior namun juga pernah pernak pernik dan aksesoris yang juga didukung dengan produk lokal Papua.



Gambar 24. Lampu gantung pada void



Gambar 25. Perspektif gedung entrance lantai 2

VI. KESIMPULAN

Pada proses analisis hingga desain akhir redesain Museum Negeri Provinsi Papua maka perancangan ini bertujuan meningkatkan citra museum negeri agar menjadi salah satu ikon kota di Jayapura yang menawarkan aspek konservasi budaya, edukasi serta rekreasi baik dari pengunjung domestik maupun asing.

Redesain ini mengangkat nilai lokal sehari-hari masyarakat Papua yang dihubungkan pula dalam penyelesaian desain yang *sustainable* sehingga dari perancangan ini juga mengangkat material lokal menjadi bagian dari perancangan ini.

Redesain Museum Negeri Provinsi Papua diharapkan membawa dampak positif untuk perkembangan dan pelestarian budaya di Papua, dapat menjadi sarana kunjungan yang menarik dan ikon kota Jayapura.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Jessica Andini Gosal mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus atas penyertaannya dari awal hingga akhir perancangan ini, Terima kasih kepada bapak Ronald H.I.Sitindjak, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing I dalam mata kuliah tugas akhir atas bimbingannya dalam membantu proses desain sampai dengan perancangan akhir redesain Museum Negeri Provinsi Papua dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih juga kepada bapak Drs. Linggajaya Suryanata selaku pembimbing II yang telah mengarahkan, memberi masukan dan membimbing dari proses desain sampai dengan hasil akhir redesain Museum Negeri Provinsi Papua dan juga terima kasih kepada orangtua, saudara dan sahabat yang banyak membantu dan selalu mendukung dalam karya desain ini.

REFERENSI

- [1] Adler, David. *Metric Handbook Planning and Design Data*. Oxford: Architectural Press. 1999.
- [2] Akbar, Ali. *Museum di Indonesia Kendala dan Harapan*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti. 2010.
- [3] Koentjaraningrat. *Pengantar Antropologi Sosial dan Budaya*. Jakarta : Karunika. 1986.
- [4] Tjahjopurnomo, R, et al. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Indonesia : Direktorat Permuseuman. 2011.
- [5] Neufert, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Edisi:33. Trans. Dr. Ing Sunarto Tjahjadi & Dr. Ferryanto Chaidir. Jakarta : Erlangga. 2002.
- [7] Direktorat Museum. *Pengelolaan Koleksi Museum*. Jakarta : Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. 2007. Diambil 24 Februari 2017 dari http://www.kemepar.go.id/userfiles/file/4552_1360-PengelolaanKoleksi.pdf