

Redesain Museum Kota Surabaya

Shylona Gratia Aurelius, Sherly de Yong, Hendy Mulyono
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: shylo.g22@gmail.com; sherly_de_yong@petra.ac.id; hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Karya perancangan Interior ini adalah re-design Museum Kota Surabaya dengan konsep *Surabaya's Memory Lane*. Banyak masyarakat Surabaya belum mengetahui keberadaan Museum Surabaya yang bertempat di Siola ini karena kurangnya promosi dan penampilannya yang apa adanya. Selain itu, museum di Surabaya sedang dalam masa keterpurukan karena kurangnya peminat. Oleh karena itu desain Museum Kota Surabaya ini akan membangkitkan kembali ketertarikan masyarakat Surabaya maupun turis untuk datang dan berkunjung ke Museum ini. Selain itu, museum ini juga ditujukan untuk edukasi. Masyarakat Surabaya seharusnya mengetahui sejarah kotanya sendiri dan bagaimana kerasnya perjuangan rakyat tempo dulu untuk menjadikan Surabaya seperti sekarang ini. Desain akan menggunakan konsep *Surabaya's Memory Lane* yang seolah akan mengajak pengunjung untuk berkeliling di Surabaya tempo dulu. Desain akan dibuat semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan karakteristik masyarakat Surabaya yaitu menyukai segala sesuatu yang instant dan indah. Penjelasan mengenai setiap koleksi akan dibuat secanggih dan semenarik mungkin untuk memudahkan pengunjung mengerti sejarah dari koleksi tersebut. Target museum ini adalah untuk segala kalangan umur dari yang muda sampai yang tua, bagi masyarakat Indonesia maupun turis.

Kata Kunci— Museum, Edukasi, Interior

Abstract - This interior design project is a re-design of Surabaya City Museum with the concept of *Surabaya's Memory Lane*. Most people in Surabaya are not aware with the existence of Surabaya Museum that is located in Siola due to lack of promotion and its plain appearance. Moreover, the museum in Surabaya is in a downturn due to lack of interest. Therefore the design of this Surabaya City Museum will revive the interest of Surabaya people and tourists to come and visit this Museum. In addition, this museum is also intended for education. The people of Surabaya should know the history of their own city and how hard was the struggle of the people in the past to make Surabaya as it is today. The design will use the concept of *Surabaya's Memory Lane* which seems to invite visitors to get around the old town of Surabaya. Design will be made as attractive as possible by adjusting to the characteristics of Surabaya people who loves everything instant and beautiful. Explanation of each collection will be made as sophisticated and interesting as possible to make it easier for visitors to understand the history of the collection. The target of this museum is for all ages from the young to the old, intended for the people of Indonesia and the tourists.

Keyword— Museum, Education, Interior

I. PENDAHULUAN

Menurut koran tempo, dari 400 museum yang ada di Indonesia hanya 15 persen yang masih berfungsi aktif [1]. Direktur Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan Hilmar Farid mengatakan ratusan museum tidak dapat hidup karena berbagai persoalan. Di Surabaya sendiri ada kurang lebih 16 museum. Di antara 16 museum tersebut, hanya 6 museum yang menjadi pusat perhatian para turis, diantaranya museum Sampoerna, museum 10 November, museum Mpu Tantular, museum Kesehatan Dr. Adhyatma MPH, museum Kanker, dan museum Surabaya. Namun kenyataannya, meskipun ke 6 museum tersebut dikatakan sebagai destinasi yang layak dikunjungi, museum tersebut tetaplah sepi pengunjung.

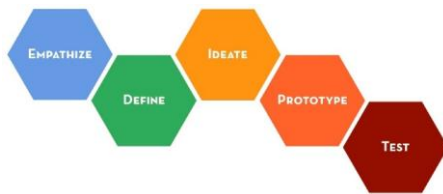
Museum-museum di Indonesia ternyata belum memenuhi standar kelayakan untuk menampung koleksi bersejarah. Dari sekitar 416 museum, 100 di antaranya belum sesuai standar. Sumber daya manusia dan pendanaan yang minim menjadi alasan keterbatasan pembangunan dan pembenahan museum. Belum lagi kondisi bangunan museum yang terlihat tua dan tak terawat. [2]

Museum bagi suatu bangsa adalah penting. Peradaban suatu bangsa dapat dilihat dari atau lewat Museum-museum yang dimilikinya. Warga asing yang datang di suatu daerah tidak perlu menjelajah seluruh daerah itu untuk mengenal dan melihat kebudayaan atau sejarahnya. Dengan adanya museum-museum lapangan yang baik, memudahkan turis untuk mengenali budaya dan sejarah bangsa tersebut. Manfaat museum bagi penduduk pribumi merupakan cermin dari nenek moyangnya. Selain itu juga menambahkan informasi dan menjadi sarana hiburan yang edukatif. [3]

Dengan adanya Re-desain Museum Kota Surabaya ini, diharapkan dapat ikut memajukan perMuseum-an di Indonesia sehingga dapat menjadi daya tarik utama masyarakat luas untuk menjadikan Museum sebagai destinasi liburan. Museum Kota Surabaya berlokasi di gedung Siola yang merupakan salah satu gedung bersejarah di kota Surabaya. Museum ini akan memberikan edukasi mengenai sejarah-sejarah kota Surabaya masa lampau dengan pendekatan yang menarik perhatian. Rumusan masalah yang diangkat pada proyek perancangan ini adalah:

1. Bagaimana *branding* ulang museum kota Surabaya?
2. Bagaimana mengaplikasikan sejarah kota Surabaya pada interior Museum kota Surabaya?

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Tahapan dan Metode *Design Thinking*

Sumber : <https://www.cmo.com/opinion/articles/2016/11/15/design-thinking--design-doing--disruptive-growth.html>

Design thinking adalah sebuah metode berfikir yang mengadopsi cara seorang *designer* memikirkan dan mengerjakan proses kreatifnya dalam mengerjakan sesuatu. Perbedaan yang menonjol dari proses berfikirnya seorang *designer* dibanding proses berfikir pada umumnya adalah bahwa dalam proses kreatifnya, *designer* tidak memulai pemikirannya dengan pendekatan permasalahannya apa, melainkan memulai proses kreatifnya melalui empathy terhadap kebutuhan manusia. *Design thinking* tidak mengajarkan mencari akar permasalahan dan menemukan solusinya, namun secara unik *designer* dengan empathinya akan mencari kebutuhan mendasar manusia dan sama sekali tidak perlu tahu permasalahannya. [4]

- a. *Empati* : Dengan berempati berarti perancang sudah bisa menempatkan posisi diri perancang pada orang lain. Artinya perancang bisa merasakan apa yang dirasakan orang lain dan memahami kehidupan life-style mereka.
- b. *Define* : Langkah berikutnya adalah mendefinisikan masalah paling besar dan utama dari target pelanggan.
- c. *Ideation* : Mulai mengembangkan ide dan mengujinya. Perancang dituntut untuk mengedepankan cara berfikir kreatif untuk menciptakan berbagai macam pilihan dan konvergen untuk memilih pilihan yang tepat.
- d. *Prototyping* : Yaitu dengan mengaplikasikan ide kedalam bentuk fisik yang bisa dilihat dan di uji.
- e. *Testing* : Menguji hasil *prototype* yang telah dibuat dan mengevaluasinya apakah masih ada masalah atau kekurangan yang dinilai sangat mengganggu.
- f. *Implementation* : berpikir secara komprehensif bagaimana mengantarkan sebuah *prototype* untuk dapat dilaksanakan secara nyata serta menciptakan media promosi.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Museum

Menurut *KBBI online*, Museum 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. Menurut Association of Museum, Museum merupakan sebuah badan yang mengumpulkan, mendokumentasikan, melindungi, memamerkan dan menunjukkan materi bukti dan memberikan informasi demi kepentingan umum. [5]

B. Kota Surabaya

Surabaya adalah kota terbesar dan tertua di Indonesia, dengan total luas 330,45 km² dan jumlah penduduk lebih dari 3 juta orang di malam hari dan lebih dari 5 juta orang di jam kerja. Surabaya terletak di timur laut Pulau Jawa. Surabaya merupakan pelabuhan laut dengan Pelabuhan Tanjung Perak sebagai pelabuhan utama. Pelabuhan Tanjung Perak berfungsi sebagai hub / pusat untuk pengiriman antar pulau di wilayah Indonesia Timur.

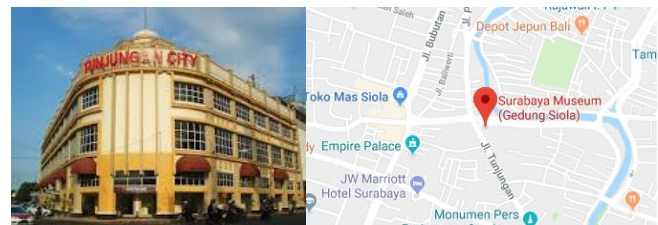
Nama Surabaya berasal dari berbagai sumber. Di delta Brantas muara sungai, banyak pemukiman besar dan kecil hidup berdampingan untuk waktu yang lama dengan nama yang berbeda, antara lain Surabaya, Ujung Galuh, dll. Dalam sejarah Kublai Khan, tiga kapal perang yang perkasa telah dikalahkan di Ujung Galuh (1293AD). Surabaya juga dikenal sebagai kota pahlawan, gelar itu diberikan terkait dengan semangat heroik dan memperingati pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945.

Orang-orang dari etnis yang berbeda yang datang dari bagian timur Indonesia (seperti Madura, Bali, dll) telah mengunjungi dan tinggal di Surabaya. Selain dua kelompok etnis yang disebutkan di atas, orang-orang Cina, Arab, dan India keturunan juga mendiami kota bersama dengan masyarakat Surabaya asli (Jawa), membuat Surabaya menjadi kota multi-etnis dan multi-agama. [6]

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Gambaran Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan menggunakan denah asli Museum Kota Surabaya yang berlokasi di lantai dasar gedung Siola. Gedung Siola sendiri berada di Jl. Tunjungan No.1, Genteng, Kota SBY, Jawa Timur. Arah hadap gedung menghadap barat dan utara.



Gambar 2. Bangunan gedung Siola dan lokasinya

B. Tapak Bangunan

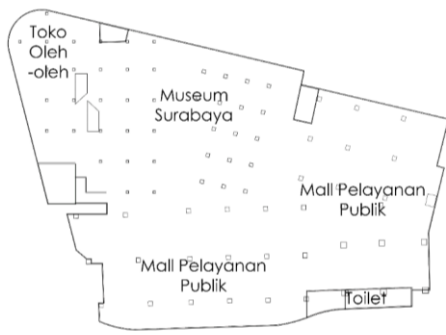
Sisi Utara : Masjid Baitur Rachim

Sisi Timur : Bima Restoran

Sisi Selatan : Optik Seis

Sisi Barat : SMP Negeri 3

Tapak dalam bangunan, museum Surabaya dikelilingi oleh Mall Pelayanan Publik. Museum Surabaya merupakan faktor penunjang mall pelayanan publik ini. Sehingga bagi warga yang bosan menunggu, dapat menghabiskan waktu di dalam Museum Surabaya.



Gambar 3. Layout Gedung Siola Lt. 1

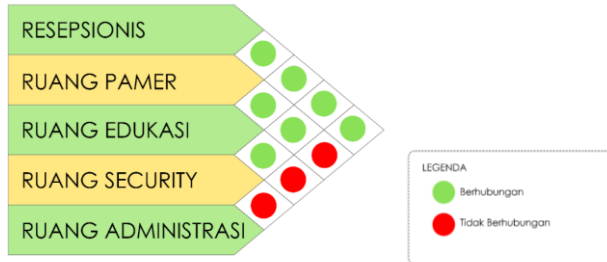
V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan yang merupakan perancangan interior Museum Surabaya yang meliputi beberapa zona yaitu:

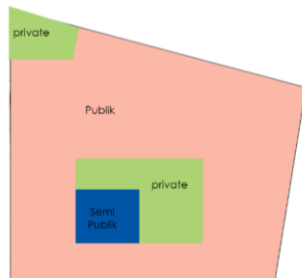
- Zona Pengenalan Surabaya
- Zona Sekolah
- Zona Balai Kota
- Zona Bank
- Zona Kuliner
- Zona Budaya & Kejadian 10 November 1945
- Zona Pemadam kebakaran
- Zona rumah sakit
- Zona informasi mengenai Surabaya

B. Analisis Hubungan Antar Ruang, Zoning- Grouping



Gambar 4. Hubungan Antar Ruang

Zoning yang terpilih :



Gambar 5. Zoning

POSITIF:

- Area sirkulasi terarah
- Area privat dan semi publik berdekatan sehingga memudahkan sirkulasi pegawai
- Area semi publik tidak mengganggu sirkulasi

C. Konsep dan Tema Perancangan

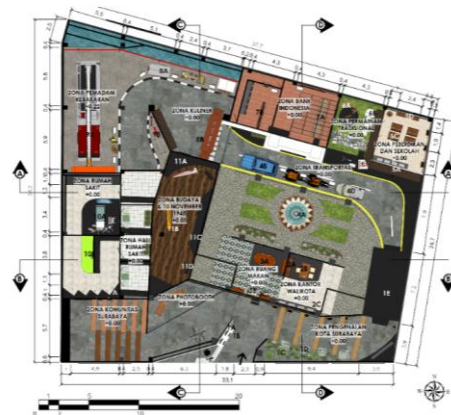
Konsep yang diambil yaitu Surabaya’s Memory Lane yang memiliki arti Museum dengan konsep Surabaya tempo dulu, mengajak pengunjungnya untuk kembali ke jaman era penjajahan Belanda dan melihat kondisi Surabaya pada masa itu.

Konsep ini muncul dari isi koleksi museum yang kebanyakan merupakan koleksi pada jaman penjajahan Belanda. Selain itu, dengan mengaplikasikan konsep ini, akan lebih memudahkan pengunjung untuk mengerti kisah dan cerita dari koleksi itu sendiri.

D. Implementasi Konsep pada Karakter, Gaya dan Suasana Ruang

Desain Interior untuk Museum Kota Surabaya dengan konsep Surabaya’s Memory Lane dapat dilihat dari gambar kerja yang sudah jadi. Diantaranya:

- Layout Desain
- Rencana Lantai
- Rencana Plafon
- Mekanikal Elektrikal
- Potongan A,B,C,D, dan Main Entrance
- Detail Elemen Interior
- Detail Perabot
- Perspektif
- Media Branding



Gambar 6. Layout Museum Surabaya

Material yang digunakan seperti:

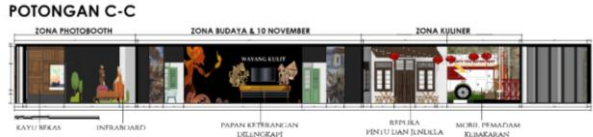
- Lantai : Seluruh lantai di perancangan ini menggunakan vinyl sebagai penutup lantai. Ada juga beberapa ruangan yang menggunakan keramik.
- Dinding : Sebagian dinding difinishing cat tembok, sedangkan sebagiannya lagi di finishing wallpaper dinding.



Gambar 7. Potongan A-A'



Gambar 8. Potongan B-B'



Gambar 9. Potongan C-C'



Gambar 10. Potongan D-D'

- Plafon: Menggunakan plafon *gypsum*. Plafon tidak di beri leveling karena ruangnya sendiri tidak terlalu tinggi. Sehingga plafon tidak di dekorasi sama sekali.
- Sistem Pencahayaan / Tata Cahaya: Pencahayaan Museum Surabaya akan menggunakan pencahayaan buatan terdiri atas lampu downlight untuk pencahayaan utama, serta lampu aksen pada beberapa elemen interior.
- Sistem Penghawaan / Tata Udara: Sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan secara menyeluruh.
- Sistem Akustik / Tata Suara: Sistem tata suara yang digunakan adalah speaker untuk alunan musik.
- Sistem Proteksi Kebakaran: Sistem proteksi kebakaran menggunakan sprinkler dan alat diteksi asap. Sprinkler digunakan dengan pertimbangan dapat menjangkau seluruh sudut ruangan jika terjadi kebakaran besar, sedangkan APAR digunakan untuk mengatasi kebakaran kecil.
- Sistem Keamanan: Sistem keamanan menggunakan kamera cctv, agar aktivitas yang terjadi di museum dapat tetap terawasi dengan baik. Selain itu, petugas sekuriti juga membantu untuk mengamankan museum.

E. Perspektif



Gambar 11. Perspektif Main Entrance



Gambar 12. Perspektif Area Resepsionis

Di area ini, akan dijelaskan mengenai Surabaya tempo dulu melalui foto dan layar tablet. Penjelasan akan ditampilkan dalam bentuk video di tablet yang disediakan. Kemudian, di sebelah kanan ada patung-patung pahlawan Surabaya.



Gambar 13. Perspektif Terowongan menuju Area Museum

Area transisi antara zona main entrance dengan museum Surabaya. Di terowongan ini akan dijelaskan mengenai bangunan-bangunan bersejarah di kota Surabaya.



Gambar 14. Perspektif Zona Transportasi

Di area transportasi akan dipajang transportasi berupa bemo, becak, dan mobil kuno era kolonial.



Gambar 15. Perspektif Zona Edukasi



Gambar 16. Perspektif Zona Permainan Tradisional

Di area sekolah, ada meja siswa dan papan tulis. Di sini pengunjung bisa duduk di meja siswa dan menonton video yang akan ditampilkan di papan tulis yang merupakan proyektor. Di sebelah meja siswa, ada dinding edukatif dimana disediakan tablet touchscreen dimana pengunjung bisa menonton video dan mendengarkan informasi yang disampaikan. Dibelakang meja siswa, lemari pajangan berisi buku-buku pelajaran yang digunakan pada era kolonial.

diterangi oleh lampu-lampu lampion dan memiliki suasana Cina yang sangat kental.



Gambar 19. Perspektif Zona Pemadam Kebakaran

Zona pemadam kebakaran dilengkapi dengan mobil kebakaran asli yang sudah tidak berfungsi. Di sini juga akan diletakkan patung manekin berpakaian baju petugas pemadam kebakaran. Di seberang mobil pemadam kebakaran, ada area pameran dimana dipamerkan perlengkapan-perengkapan pemadam kebakaran.



Gambar 17. Perspektif Zona Bank Indonesia

Zona ini dibuat semirip mungkin dengan Bank Indonesia. Di sebelah kanan ada meja teller, dan disebelah kiri ada papan-papan penjelasan mengenai perekonomian Indonesia pada era kolonial. Ada juga TV yang menampilkan penjelasan mengenai mata uang Indonesia, dan dibawah TV ada uang Indonesia dari masa ke masa.



Gambar 20. Perspektif Zona Rumah Sakit

Zona rumah sakit merupakan replika dari rumah sakit Darmo, yang merupakan rumah sakit tertua di Surabaya. Suasananya dibuat cukup semi modern agar tidak mencekam. Di sini ditampilkan peralatan-peralatan Rumah sakit dan informasi mengenai rumah sakit Darmo.



Gambar 18. Perspektif Zona Gerbang Kya-Kya

Zona kuliner merupakan replika dari kya-kya, yang merupakan area yang sangat populer pada masanya. Zona ini disambut dengan gerbang kya-kya yang sangat simbolik. Di dalam area ini, ada berbagai gerobak makanan serta replika makanannya. Replika makanan tersebut ditempatkan di atas gerobak makanan. Sehingga terlihat realistis. Zona ini



Gambar 21. Perspektif Zona Budaya dan 10 November 1945

Di Zona budaya dan 10 November, akan dipamerkan informasi berupa tarian-tarian khas Surabaya, serta informasi dimana pengunjung bisa benar-benar menyaksikan penampilan tari tersebut. Kemudian ada juga informasi mengenai wayang kulit, wayang orang, dan wayang potehi yang ditampilkan di TV. Di sisi lain, ada informasi mengenai peristiwa 10 November yang merupakan kejadian yang tak terlupakan di Surabaya.



Gambar 22. Perspektif Zona Photobooth

Zona ini adalah zona terakhir dari Museum Surabaya. Di sini, pengunjung diberi kesempatan untuk mengabadikan momen-momen selama berada di museum Surabaya. Dengan dekorasi bangunan-bangunan bersejarah di Surabaya. Di depan zona photobooth juga ada informasi mengenai komunitas-komunitas yang ada di Surabaya.

VI. KESIMPULAN

Pada kesempatan ini saya akan membahas mengenai jawaban dari rumusan masalah. Branding ulang Museum Kota Surabaya sudah terapkan pada desain yang telah dirancang. Museum Kota Surabaya kini memiliki tema berupa *Surabaya's Memory Lane* dimana interior museumnya akan terlihat seperti Surabaya tempo dulu. Setiap area dan pajangan diletakkan di zona nya masing-masing. Kesan Tempo dulu nya dapat terlihat dari setiap zona yang merupakan replika dari bangunan yang digunakan sebagai acuan desain. Contohnya adalah zona Bank Indonesia, dimana suasananya dibuat semirip mungkin dengan Bank Indonesia asli pada era penjajahan. Branding ulang juga didukung oleh media promosi seperti iklan di TV dan radio, pembagian pamflet, papan iklan, dan website resmi Museum Surabaya sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah yang Maha Esa, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: Re-Design Museum Kota Surabaya. Ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Interior di Universitas Kristen Petra, Surabaya. Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada ibu Sherly de Yong, S.Sn., M.T. selaku Pembimbing I dan bapak Ir. Hendy Mulyono selaku Pembimbing II yang telah membantu membimbing skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra Surabaya. Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tempo. "Dari 400 Museum di Indonesia Hanya 15 Persen yang Aktif". 20 Agustus 2017. <<https://nasional.tempo.co/read/901486/dari-400-museum-di-indonesia-hanya-15-persen-yang-aktif>>
- [2] Pratiwi, Priska. "Seratus Museum di Indonesia Tak Layak Tampung Koleksi Sejarah". 25 Mei 2016. <<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20160524144359-20-133112/seratus-museum-di-indonesia-tak-layak-tampung-koleksi-sejarah>>
- [3] Suprobo, Priyo "Penerapan Design Thinking dalam Inovasi Pembelajaran Desain dan Arsitektur" Mei 2012. <https://www.researchgate.net/publication/262561679_Penerapan_Design_Thinking_dalam_Inovasi_Pembelajaran_Desain_dan_Arsitektur>
- [4] Direktorat Permuseuman. Kecil Tetapi Indah. Pedoman Pendirian Museum. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. Direktorat Jenderal Kebudayaan,
- [5] Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religius. Diakses 17 Juli 2018
- [6] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya. "Tentang Surabaya" 2017. <<https://sparkling.surabaya.go.id/about-surabaya/the-history-of-surabaya/>>