

Implementasi Konsep “*Reborn: Experiencing Traditional Beliefs of Indonesian Archipelago*” pada Interior Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta

Abisag Elladora Hadiasali, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Linggajaya Suryanata

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: angela.abisag@gmail.com, ronald_his@petra.ac.id, linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak— Indonesia merupakan sebuah negara multi agama dan aliran kepercayaan tradisional yang harus diketahui oleh banayak orang sebagai kekayaan negara sehingga masyarakat dapat lebih bijaksana dalam menyikapi kehidupan sosial. Perancangan Interior Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta menawarkan wadah edukasi berupa museum yang akan membantu masyarakat Indonesia lebih mengenal aliran-aliran kepercayaan asal tanah air. Metode perancangan yang digunakan merupakan adopsi dari skema *design thinking* menurut Jeroen de Groot yaitu *Discover, Describe*, serta *Ideate* dan *Prototype*. Metode perancangan tersebut merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan guna menemukan solusi desain yang tepat melalui sebuah konsep desain. Konsep desain yang dipilih menggunakan teori pendekatan wujud budaya yang diungkapkan oleh Koentjaraningrat meliputi Tata Nilai, Tata Benda/Ruang dan Tata Laku. Ketiga aspek wujud budaya tersebut dijabarkan dan diolah kembali sampai menemukan sebuah konsep desain yaitu, “*Reborn: Experiencing Traditional Beliefs of Indonesian Archipelago*”. Konsep ini menghadirkan inovasi baru berupa pengalaman suasana di tiap zona area pameran yang memanfaatkan kelima panca indra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, dan sentuhan. Melalui inovasi pemanfaatan kelima pancaindra manusia ini diharapkan dapat lebih memudahkan masyarakat dalam menerima pengetahuan mengenai aliran kepercayaan yang dihadirkan dalam museum.

Kata Kunci—Interior, Museum, Aliran Kepercayaan

Abstract— *Indonesia is a multi-religious country and various traditional beliefs that should be known by people as nation's cultural richness, so that people could react and behave wiser in the society. Interior Design of Traditional Beliefs Museum in Yogyakarta offers an educational facility in the form of a museum that will help the people of Indonesia know more about the traditional beliefs of Indonesia. The design method used is the adoption of the design thinking scheme according to Jeroen de Groot namely Discover, Describe, Ideate and Prototype. Those design methods are the steps taken to find the right design solution through a design concept. The design concept chosen using the theory of cultural approach by Koentjaraningrat includes mentifact, sociofact, and artifact. These three aspects of cultural manifestation are translated and reprocessed to find a good design concept which is, "Reborn: Experiencing Traditional Beliefs of Indonesian Archipelago". The innovation in this concept applied in the form of new experiences offered in the depiction of the atmosphere in each zone of exhibition area that utilizes the five senses of human, namely sight, hearing, taste, smell, and touch. Through the innovation of the five human senses is people*

expected to receive the knowledge about the traditional beliefs presented in the museum clearly and effectively.

Keyword— *Interior, Museum, Traditional Beliefs*

I. PENDAHULUAN

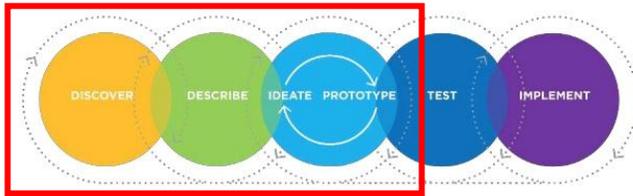
INDONESIA merupakan sebuah negara dengan tingkat keberagaman yang tinggi. Keberagaman sebagai negara multi agama dan aliran kepercayaan tradisional harus dimaknai sebagai kekayaan bangsa yang harus dijunjung tinggi. Dengan banyaknya agama maupun aliran kepercayaan yang ada di Indonesia, konflik antar agama sering tidak terelakkan. Kurangnya edukasi atau pengetahuan secara mendalam terhadap agama atau aliran kepercayaan menjadi salah satu penyebab utama dalam terjadinya konflik sosial.

Dibutuhkan sebuah wadah khusus bagi masyarakat sebagai tempat informasi, edukasi dan rekreasi untuk mempelajari berbagai macam aliran kepercayaan nusantara yang disajikan secara menarik dan mudah untuk dimengerti. Perancangan Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta merupakan sebuah solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dilengkapi dengan beberapa fasilitas seperti area pameran, *lobby*, resepsionis, tempat penitipan barang, *snack & drink corner*, *souvenir corner*, kantor pengelola, *back office*, gudang, dan toilet maka Museum Aliran Kepercayaan akan menjadi sebuah museum aliran kepercayaan pertama di Indonesia yang disajikan secara modern tanpa meninggalkan karakteristik aliran kepercayaan itu sendiri.

“*Reborn: Experiencing Traditional Beliefs of Indonesian Archipelago*” merupakan konsep desain yang digunakan sebagai landasan perancangan museum. Konsep ini memberikan penekanan khusus terhadap pengenalan aliran kepercayaan kepada masyarakat dengan menambahkan sentuhan inovasi modern yang berhubungan langsung dengan pancaindra manusia. Melalui pengaplikasian konsep terhadap Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta diharapkan masyarakat dapat lebih mengenal aliran-aliran kepercayaan yang ada di Indonesia secara mudah agar dapat memahami aliran kepercayaan antara satu dengan yang lain sehingga konflik antar agama dan aliran kepercayaan juga dapat terminimalisir.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan merupakan adopsi dari skema *design thinking* menurut Jeroen de Groot, *Design Thinking Practitioner & Facilitator at Accenture*: [1]



Gambar. 1. Metode Perancangan *Design Thinking*

Terdapat tiga tahapan utama yang digunakan pada saat proses *design thinking* guna menemukan konsep yang tepat bagi perancangan Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta. Tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

A. Discover

Di dalam tahap ini perancang melakukan observasi dan eksplorasi data. Observasi dan eksplorasi data yang dilakukan berkaitan dengan *object dan subject matter* judul perancangan, yaitu aliran kepercayaan dan agama asli nusantara. Bersamaan dengan hal itu, perancang juga akan mengumpulkan data literatur untuk dapat digunakan sebagai dasar dan prinsip perancangan museum sebagai *subject matter* dalam judul perancangan.

B. Describe

Pada tahap *Describe* perancang akan mendeskripsikan, menguraikan, dan menganalisa data yang sudah dikumpulkan dalam tahap *Discover*. Proses tersebut akan dijabarkan melalui bentuk data lapangan, tipologi, dan *programming*. Melalui analisa yang dilakukan, perancang akan mendapatkan permasalahan yang akan dibuat solusinya dalam perancangan. Produk luaran yang akan hadir dalam tahap ini adalah karakteristik ruang, *zoning* dan *grouping* ruang, serta *framework* yang berfungsi sebagai perumusan masalah utama.

C. Ideate & Prototype

Ideate & Prototype merupakan tahap paling krusial dalam perancangan karena disinilah solusi permasalahan akan terlihat melalui hasil desain. Agar dapat menemukan solusi permasalahan yang tepat dan baik, dalam tahap *Ideate* akan dilakukan proses *brainstorming* untuk mendapatkan ide-ide perancangan dan memetakannya dalam bentuk *mind-mapping*. Ide pokok yang sudah terumuskan di dalam *mind-mapping* akan dikemas dalam bentuk konsep desain dan akan direalisasikan dan diaplikasikan pada desain dalam bentuk skematik desain berupa sketsa-sketsa gambar. Sketsa gambar yang sudah *fix* akan disajikan dalam bentuk gambar kerja, gambar presentasi, dan maket studi.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Aliran Kepercayaan

Menurut Prof. Kamil Kartapradja dari IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Syarif Hidayatullah Jakarta, bahwa aliran kepercayaan adalah keyakinan dan kepercayaan rakyat

Indonesia di luar agama, dan tidak termasuk ke dalam salah satu agama. Aliran kepercayaan itu ada dua macam:

- a. Kepercayaan yang sifatnya tradisional dan animistik, tanpa filosofi dan tidak ada pelajaran mistiknya, seperti kepercayaan orang-orang Perlamin dan Pelebegu di Tapanuli.
- b. Golongan kepercayaan yang ajarannya ada filosofinya, juga disertai mistik, golongan inilah yang disebut atau menamakan dirinya golongan kebatinan. Golongan kebatinan ini dalam perkembangannya akhirnya menamakan dirinya sebagai Golongan Kepercayaan Kepada Ketuhanan Yang Maha Esa ("Aliran" par. 1).

Aliran kepercayaan di Indonesia dapat muncul karena disebabkan oleh pengalaman hidup manusia yang sengsara dan pengalaman manusia untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi bahkan terhadap masalah yang mungkin tidak terpecahkan. Pada dasarnya aliran kepercayaan muncul karena mendapat jawaban atas permasalahan yang datang dari lingkungan sekitar tempat manusia hidup.

Saat ini aliran kepercayaan yang diakui secara resmi di Indonesia ada 187 aliran kepercayaan yang tersebar di 13 provinsi dari Indonesia bagian barat sampai dengan Indonesia bagian Timur. Hal ini telah disahkan oleh Mahkamah Konstitusi (MK) pada 7 November 2017 lalu yang telah memutuskan untuk memperbolehkan aliran kepercayaan dicantumkan di KTP.

B. Museum

Menurut ICOM (*International Council of Museum*), museum didefinisikan sebagai lembaga yang melayani masyarakat untuk kepentingan perkembangannya. Dalam hal ini museum merupakan sarana sosial budaya.

Fungsi museum yang dijabarkan menurut buku Pedoman dan Pengelolaan Museum (1997), dapat dikemukakan 9 fungsi museum, antara lain:

- a. Pengumpulan dan pengamanan warisan alam dan budaya,
- b. Dokumentasi dan penelitian ilmiah,
- c. Konservasi dan preservasi,
- d. Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum,
- e. Pengenalan dan penghayatan kesenian,
- f. Pengenalan dan kebudayaan antardaerah dan antarbangsa,
- g. Visualisasi warisan alam dan budaya,
- h. Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia,
- i. Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

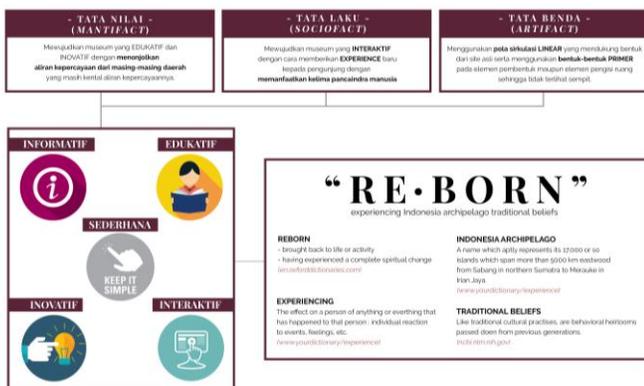
Secara umum organisasi ruang pada bangunan museum terbagi menjadi lima zona/area berdasarkan kehadiran public dan keberadaan koleksi/pajangan. Zona-zona tersebut antara lain zona publik (tanpa koleksi), zona publik (dengan koleksi), zona non publik (tanpa koleksi), zona publik (dengan koleksi), serta zona penyimpanan koleksi. [2]

Di dalam sebuah museum terdapat pula sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari sistem menurut kronologis, fungsi, jenis koleksi, bahan koleksi, dan juga asal daerah. Adapun beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam pengaturan penyajian dan penyimpanan koleksi museum, antara lain:

- a. Tata pameran, meliputi segala penataan yang dimulai dengan menempatkan koleksi di dalam gedung. Untuk pameran terdapat beberapa sistematika, di antaranya sistem periode, sistem disiplin ilmu, sistem regional, dan sistem benda sejenis;
- b. Cahaya (*lighting*), baik cahaya alam ataupun buatan harus memenuhi persyaratan ideal dari segi koleksi, keindahan, dan penerangan;
- c. Label, harus padat, ringkas dan dapat dimengerti. Dilihat dari bentuk atau tempatnya harus indah dan jelas bagi seluruh kalangan masyarakat;
- d. Kondisi udara, sirkulasi udara di dalam ruangan pameran harus memenuhi persyaratan yang baik, baik bagi koleksi maupun bagi pengunjung;
- e. Peralatan audiovisual, untuk memperjelas dapat digunakan *sound system* dan film;
- f. Lukisan dan diorama, digunakan untuk menerangkan peristiwa sejarah;
- g. Keamanan, keamanan museum harus mendapatkan perhatian yang serius, 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;
- h. Lalu lintas pengunjung, sangat diperlukan kedisiplinan dan pengaturan sirkulasi pengunjung. Perhatian pengunjung akan berkurang bila suasananya berdesak-desakan, selain itu bahaya pencurian dalam kondisi seperti itu sangat besar. Penataan dalam pameran di ruang terbuka diprioritaskan untuk benda-benda yang tahan terhadap iklim dan juga karena bentuknya yang besar, sehingga menyulitkan untuk diletakkan di dalam ruangan. Selain itu, dengan pertimbangan yang berdasarkan sejarah maka benda-benda tersebut dipamerkan di tempat peristiwa itu terjadi.[3]

IV. KONSEP “REBORN”

Konsep yang akan diaplikasikan pada Perancangan Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta dipilih berdasarkan pertimbangan terhadap latar belakang masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya.



Gambar. 2. Konsep Perancangan

Ada beberapa aspek khusus yang digunakan saat merancang sebuah objek budaya yaitu dengan menggunakan pendekatan wujud budaya yang disampaikan oleh *Koentjaraningrat* meliputi tata nilai, tata laku dan tata benda / tata ruang[4]. Melalui penjabaran ketiga aspek tersebut ditemukan beberapa kata kunci yang dapat dijadikan sebagai dasar pembuatan konsep. Kata kunci tersebut adalah “informatif”, “edukatif”, “inovatif”, “interaktif”, dan juga “sederhana”.

Konsep yang dipilih harus mampu memperkenalkan kembali aliran-aliran kepercayaan yang ada di Indonesia dengan cara yang inovatif agar masyarakat, terutama para remaja dapat lebih mudah memahami dan menyerap informasi mengenai aliran kepercayaan. Konsep yang dipilih dan diaplikasikan pada Museum Aliran Kepercayaan adalah “*Reborn*”. Kata “*Reborn*” sendiri memiliki arti “terlahir kembali”. Pemilihan konsep “*Reborn*” disesuaikan dengan solusi pemecahan masalah yaitu mengangkat kembali aliran-aliran kepercayaan kepada masyarakat. Memberikan pesan secara tersirat kepada pengunjung bahwa Indonesia memiliki aliran kepercayaan lokal yang harus dilestarikan dan tidak dilupakan.

Dengan menggunakan kata kunci “informatif”, “edukatif”, “inovatif”, interaktif” dan juga “sederhana” penerapan konsep ini diharapkan akan membuat pengunjung museum dapat merasakan pengalaman “hidup kembali” ketika memasuki Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta, dalam artian memiliki pengetahuan baru yang dikaji secara inovatif sehingga mampu memperbarui ilmu pengetahuan masing-masing pengunjung. Sensasi “hidup kembali” yang akan dirasakan oleh pengunjung akan diwujudkan melalui aplikasi dari material, warna, bentuk, inovasi desain, karakter dan suasana ruang.

- Material

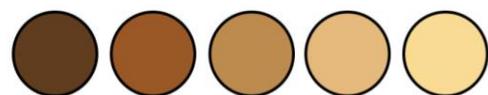


Gambar. 3. Material

Material yang digunakan merupakan material yang terinspirasi dari alam karena menunjukkan kesan tradisional yang sesuai dengan karakter aliran kepercayaan sehingga material yang diaplikasikan pada perancangan Museum Aliran Kepercayaan adalah material alami seperti kayu, rotan, bamboo, batu alam, dan tanaman.

Selain itu, agar menambah estetika museum maka akan ditambahkan material-material modern seperti polycarbonate, kaca, akrilik, granit, tegel kunci, dan karpet.

- Warna



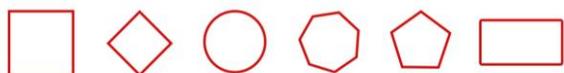
Gambar. 4. Skema Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna netral yang memiliki karakter alam serta sifat kehangatan, oleh karena itu sebagian besar warna yang diaplikasikan pada perancangan museum ini adalah permainan warna coklat.

Warna coklat akan dipadukan dengan warna-warna khusus yang terinspirasi dari warna-warna pokok yang terdapat di masing-masing aliran kepercayaan yang ada di area pameran sehingga dapat lebih menonjolkan karakteristik tiap aliran kepercayaan.

• Bentuk

Bentuk-bentuk yang akan diterapkan pada desain merupakan bentuk-bentuk primer yang sederhana. Dengan menggunakan bentuk-bentuk yang sederhana, konten yang berada di dalam area pameran akan lebih menonjol dan menjadi pemeran utama dalam perancangan Museum Aliran Kepercayaan. Pemilihan bentuk-bentuk yang sederhana akan diaplikasikan pada elemen pembentuk dan pengisi ruang.



Gambar. 5. Bentuk

• Inovasi Desain



Gambar. 6. Inovasi Desain: Pancaindra Manusia

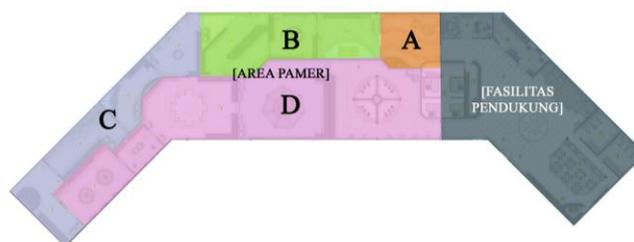
Konsep perancangan Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta memiliki konsep pendukung yang akan membantu memberikan solusi pemecahan masalah dalam perancangan. Konsep pendukung yang dipilih adalah “*Experiencing Traditional Beliefs of Indonesian Archipelago*” dimana konsep tersebut lebih fokus kepada nilai “*experience*” yang akan dihadirkan dalam perancangan museum ini. “*Experience*” yang dimaksud adalah bentuk inovasi desain yang ingin dihadirkan dalam museum berupa penggambaran suasana di tiap daerah dengan memanfaatkan kelima pancaindra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, dan juga sentuhan. Penggambaran suasana akan secara maksimal dihadirkan pada area pameran yang memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung, contoh: sistem pencahayaan yang akan mempengaruhi dan memberikan penekanan visual pada area pameran (indera penglihatan) dan lain sebagainya.

• Karakter dan Suasana Ruang

Konsep “*Reborn*” akan diaplikasikan pada organisasi ruang pada layout, terutama pada area pameran. Area pameran sendiri dibagi menjadi 4 bagian yang terdiri dari *Introduction Zone*, *West Zone*, *East Zone*, dan juga *Center Zone* dimana tiap zona mewakili daerah-daerah tertentu sesuai dengan tata administrasi negara yang diresmikan oleh Pemerintah. Pemerintah telah mengumumkan bahwa

terdapat 187 aliran kepercayaan di Indonesia dan mulai November 2017 silam sudah secara resmi diakui oleh negara. 187 aliran kepercayaan tersebut tersebar di berbagai daerah di Indonesia mulai dari Indonesia bagian barat sampai dengan Indonesia bagian timur. Oleh karena itu, untuk memudahkan penerimaan informasi mengenai aliran kepercayaan di museum ini, perancang membagi area pameran menjadi 3 zona daerah utama dengan 1 zona pembuka.

Untuk memaksimalkan aplikasi konsep pada perancangan, pembagian area pada ruang pameran didasari oleh pandangan akan “*terlahir kembali*” atau “*hidup kembali*”. Dengan batasan tersebut maka area pameran dibagi menjadi beberapa bagian dimana pada tiap bagian tersebut mewakili aliran kepercayaan tiap daerah yang diurutkan secara bertahap mulai dari aliran kepercayaan yang paling sedikit sampai yang paling banyak. Adapun pembagian zona di dalam area pameran adalah sebagai berikut:



Gambar. 7. Pembagian Area Pameran

- A. Introduction Zone
- B. West Zone
 - a. Riau
 - b. Lampung
 - c. Sumatra Utara
- C. East Zone
 - a. Nusa Tenggara Barat
 - b. Nusa Tenggara Timur
 - c. Sulawesi Utara
 - d. Bali
- D. Center Zone
 - a. Banten & Jawa Barat
 - b. DKI Jakarta
 - c. D.I. Yogyakarta
 - d. Jawa Timur
 - e. Jawa Tengah

Karakter dan suasana ruang yang terdapat di dalam tiap area pameran berbeda antara satu dengan yang lain karena tiap ruang mewakili aliran kepercayaan di daerah tertentu dengan ciri khas masing-masing. Untuk memaksimalkan karakter dan suasana ruang yang ada di tiap daerah, diaplikasikan beberapa elemen dekoratif yang terinspirasi dari karakteristik tiap daerah.

Sedangkan untuk area fasilitas pendukung, seperti *lobby*, kantor pengelola, dsb. suasana yang ingin dibangun adalah suasana hangat yang dikolaborasikan dengan sentuhan modern sehingga dapat menarik perhatian pengunjung.

V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN



Gambar. 8. Layout

Penerapan konsep *Reborn* yang paling pertama diaplikasikan pada bentuk organisasi ruang yang linear. Bentuk organisasi dan pola sirkulasi linear diterapkan agar para pengunjung dapat menikmati dan menyerap informasi mengenai aliran kepercayaan di Indonesia tanpa terlewat satupun. Pengunjung dituntun untuk mengikuti aturan yang ada pada museum dengan memasuki *introduction zone* sampai seterusnya. Pengunjung dibawa masuk ke dalam area pameran dimulai dari area yang paling kecil sampai dengan paling besar. Hal itu bertujuan untuk membangun suasana belajar satu demi satu secara bertahap layaknya manusia yang terlahir kembali dan belajar dari nol.

Area *lobby* disengaja memiliki jenis ruang yang terbuka dengan beberapa fasilitas pendukung di dalamnya seperti: resepsionis, tempat penitipan barang, *photo corner*, *snack & drink corner*, dan *souvenir corner* dimana kelima fasilitas tersebut juga tidak dibatasi oleh dinding (terbuka). *Lobby* juga merupakan ruang penghubung menuju area pameran, *back office*, kantor pengelola, gudang, dan juga toilet.



Gambar. 9. Perspektif Lobby – Area Resepsionis

Area *lobby* didesain dengan menampilkan suasana formal yang mewah namun menggunakan warna netral, yaitu warna coklat, sehingga memberikan kesan yang hangat. Ditambah dengan penambahan efek lampu yang dihasilkan dari pemasangan LED strips pada beberapa bagian elemen pembentuk dan pengisi interior yang membuat suasana di dalam area *lobby* semakin bersahabat dan nyaman serta hangat.



Gambar. 10. Perspektif Lobby – Photo Corner

Adanya *Photo Corner* di salah satu bagian *lobby* menjadi suatu *focal point* yang dapat menarik minat pengunjung museum terutama para remaja. Area ini merupakan salah satu bentuk aplikasi aspek rekreasi pada museum.



Gambar. 11. Perspektif Lobby – Snack & Drink Corner

Museum Aliran Kepercayaan menyediakan fasilitas pendukung berupa *snack & drink corner* serta *souvenir corner* yang disediakan di area *lobby*. Hal ini bermaksud untuk memberikan area khusus bagi pengunjung untuk beristirahat dan bersantai di dalam area museum sambil membeli pernak pernik museum.

Pada elemen lantai *snack & drink corner* diaplikasikan material tegel kunci yang menggambarkan ciri khas Yogyakarta.



Gambar. 12. Perspektif Introduction Zone

Introduction Zone merupakan ruang pertama pada area pameran. Di dalam ruangan ini terdapat informasi secara garis besar mengenai aliran-aliran kepercayaan yang ada di Indonesia. Memiliki suasana yang mistis guna membangun perasaan pengunjung (sebagai *trigger* perasaan dalam memasuki Museum Aliran Kepercayaan).

Elemen pembentuk ruang dan elemen dekorasi yang terdapat pada *introduction zone* terinspirasi dari arsitektur Museum Ulen Sentalu Yogyakarta yang banyak menerapkan batu alam dan penggunaan kayu. Penambahan beberapa elemen modern pada area ini berupa *hidden lamp* yang mampu memberikan efek dramatis pada ruangan. Tidak lupa elemen interior plafon yang menggunakan *skylight LED panel* seperti pada gambar 11 sehingga dapat menambah kesan modern namun tetap mendukung suasana mistis dan tradisional dari ruangan.



Gambar. 13. Perspektif West Zone– Riau



Gambar. 14. Perspektif West Zone– Lampung



Gambar. 15. Menara Siger, Lampung

Zona kedua yang ada di dalam area pameran adalah *West Zone* dimana di dalam zona ini terdapat aliran-aliran kepercayaan yang berasal dari daerah-daerah di Indonesia bagian barat

seperti, Riau, Lampung, dan Sumatra Utara. Seluruh elemen pengisi dan pembentuk yang terdapat di dalam ruang disesuaikan dengan ciri khas masing-masing daerah. Namun, agar secara keseluruhan ruangan masih terlihat *unity* maka material lantai dan dinding didesain dengan jenis yang sama. Perbedaan secara signifikan akan terlihat dari elemen dekoratif pada tiap ruangan, contohnya pada gambar 13 terdapat replika sampan atau perahu yang merupakan salah satu alat transportasi yang digunakan oleh masyarakat penganut aliran kepercayaan Batin Suku Akit di Riau dan pada gambar 14 terdapat elemen dekoratif pada bentuk yang terinspirasi dari Menara Siger di Lampung seperti pada gambar 15.



Gambar. 16. Perspektif East Zone– Nusa Tenggara Barat



Gambar. 17. Perspektif East Zone– Nusa Tenggara Timur

Zona ketiga yang dihadirkan dalam Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta merupakan *East Zone* dimana informasi aliran-aliran kepercayaan yang dihadirkan dalam zona ini berasal dari Indonesia bagian timur seperti, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Sulawesi Utara, dan Bali. Sama seperti zona sebelumnya, elemen dekoratif pada tiap ruang memberikan perbedaan yang signifikan terhadap masing-masing ruangan yang disesuaikan dengan ciri khas masing-masing daerah. *Unity* dalam zona ini akan dihadirkan melalui pemilihan warna di dalam zona yang cenderung menggunakan warna coklat dengan nuansa ruang yang gelap.

Pemilihan material dengan jenis karpet juga diaplikasikan pada tiap ruang di area *east zone* sebagai bentuk *unity design* yang mencerminkan karakter masing-masing daerah pada tiap ruangan.

Sesuai dengan konsep pendukung berupa inovasi desain yang memanfaatkan kelima pancaindra manusia, pada gambar 16 dan 17 terdapat beberapa elemen dekoratif yang mengaplikasikan salah satu pancaindra manusia. Di area Nusa Tenggara Barat terdapat beberapa jenis makanan dan minuman khas aliran kepercayaan daerah tersebut yang dapat disantap (indra perasa) dan di area Nusa Tenggara Timur terdapat replika batu yang dianggap sakral oleh kepercayaan daerah tersebut, replika tersebut dapat dipegang sehingga memanfaatkan indra sentuhan.



Gambar. 20. Motif Tegel Kunci pada Area Center Zone

Pemilihan material elemen interior lantai dengan menggunakan tegel kunci bukan hanya untuk memunculkan aspek *unity* melainkan untuk memberikan kesan dan suasana ruang tradisional yang serupa dengan ciri khas atau karakteristik dari daerah tersebut, terutama karena area Indonesia bagian tengah erat sekali dengan penggunaan material tegel kunci sebagai material elemen interior lantai. Dengan menggunakan tegel kunci sebagai material lantai, pengunjung dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dari masing-masing daerah.



Gambar. 18. Perspektif East Zone– Sulawesi Utara



Gambar. 21. Perspektif Center Zone– Banten & Jawa Barat

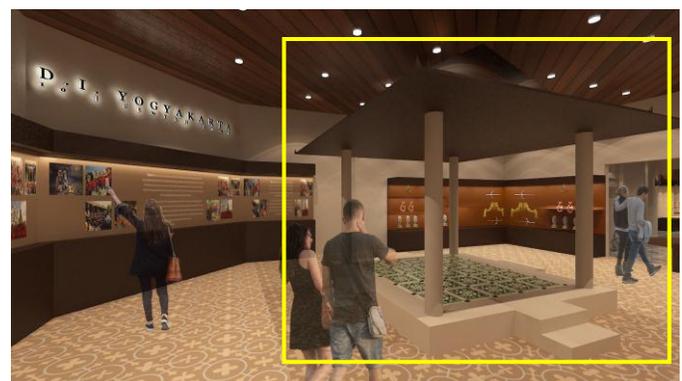


Gambar. 19. Perspektif East Zone– Bali



Gambar. 22. Perspektif Center Zone– DKI Jakarta

Zona keempat merupakan zona terakhir dan terluas di Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta, yaitu *Center Zone* dimana informasi aliran-aliran kepercayaan yang dihadirkan dalam zona ini berasal dari Indonesia bagian tengah seperti Banten & Jawa Barat, DKI Jakarta, DI Yogyakarta, Jawa Timur dan Jawa Tengah. Zona ini merupakan zona yang paling luas karena di Indonesia bagian tengah terdapat mayoritas penganut aliran kepercayaan lokal, terutama pada daerah Jawa Timur dan Jawa Tengah. Aspek *unity* dalam zona ini akan dihadirkan melalui penerapan material tegel kunci pada tiap area yang disesuaikan dengan karakteristik tiap daerah. Motif yang dipilih merupakan adopsi dari beragam batik asal daerah tersebut yang diaplikasikan pada warna dan motif pada tiap tegel kunci.



Gambar. 23. Perspektif Center Zone– D.I. Yogyakarta

Pada area D.I. Yogyakarta terdapat sebuah joglo yang terinspirasi dari pendopo yang terdapat di dalam keraton Yogyakarta. Peletakkan joglo ini merupakan salah satu bentuk pengaplikasian konsep *reborn* yang ingin mengenalkan kepada masyarakat mengenai aliran kepercayaan di Indonesia. Dengan adanya joglo maka pengunjung yang memasuki area ini akan secara langsung merasakan suasana D.I. Yogyakarta yang dihasilkan dari elemen dekoratifnya. Selain itu, joglo juga dapat difungsikan sebagai area foto bagi pengunjung yang ingin menyimpan memori di dalam salah satu area pameran di Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta.



Gambar. 24. Perspektif Center Zone– Jawa Timur

Sama seperti pada area sebelumnya, area Jawa Timur juga menggambarkan suasana khas Jawa Tmurnya melalui pengaplikasian elemen dekoratif berupa atap yang terinspirasi dari atap tradisional arsitektur Jawa Timur. Tidak hanya itu, pada benda-benda yang dipamerkan juga sangat menggambarkan ciri khas Jawa Timur seperti batik dan juga keris yang tentunya berkaitan dengan aliran-aliran kepercayaan asal Jawa Timur.



Gambar. 25. Perspektif Center Zone– Jawa Tengah

Dengan memanfaatkan teknologi modern, di area Jawa Tengah yang notabene adalah area dengan aliran kepercayaan terbanyak menurut data Kemendikbud, informasi mengenai aliran-aliran kepercayaan dihadirkan dalam bentuk digital yang disajikan melalui objek layar sentuh interaktif. Layar digital tersebut akan menampilkan informasi mengenai aliran kepercayaan yang ada di Jawa Tengah dalam bentuk teks, video, dan audio yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Hal

ini juga merupakan salah satu penerapan konsep *experience* yang dihadirkan dalam museum dengan memanfaatkan indra penglihatan, pendengaran, dan sentuhan sekaligus.

VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior Museum Aliran Kepercayaan merupakan sebuah sarana informasi, edukasi, dan juga rekreasi yang menyajikan beberapa fasilitas dengan tujuan memberikan informasi secara akurat kepada masyarakat Indonesia. Masyarakat yang sebelumnya belum mengenal aliran-aliran kepercayaan di Indonesia diharapkan mampu mendapat pengetahuan lebih di dalam museum ini.

Ruang lingkup perancangan mencakup area pameran sebagai area utama dan area pendukung berupa *lobby*, resepsionis, tempat penitipan barang, *photo area*, *snack & drink corner*, *souvenir corner*, gudang, dan toilet. Sarana informasi dan edukasi diwujudkan melalui sistem *display* dalam area pameran yang memanfaatkan teknologi modern seperti *tablet*, *audio visual monitor*, dan *multi touch screen display* sedangkan sarana rekreasi dihadirkan melalui media interaktif dalam area pameran yang memanfaatkan pancaindra manusia serta *photo area*, *snack & drink corner*, dan *souvenir corner* yang disediakan dalam area pendukung museum.

Dengan menggunakan konsep “*Reborn: Experiencing Traditional Beliefs of Indonesian Archipelago*” diharapkan masyarakat mampu mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan tambahan mengenai aliran kepercayaan yang ada di Indonesia secara baik. Konsep ini menghadirkan inovasi baru berupa penawaran “*experience*” baru berupa penggambaran suasana di tiap zona area pameran yang memanfaatkan kelima panca indra manusia, yaitu penglihatan, pendengaran, perasa, penciuman, dan sentuhan. Melalui inovasi Pemanfaatan kelima pancaindra manusia ini diharapkan dapat lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi mengenai aliran kepercayaan yang dihadirkan dalam museum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat-Nya dan penyertaan-Nya dari awal hingga akhir perancangan ini. Terima kasih kepada Bapak Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing I dalam mata kuliah Tugas Akhir atas arahan dan bimbingannya selama proses perancangan akhir Museum Aliran Kepercayaan di Yogyakarta hingga dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih juga kepada Bapak Linggajaya Suryanata selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dari proses desain awal sampai dengan hasil akhir. Tidak lupa ucapan terima kasih untuk kedua orang tua, saudara, dan sahabat yang selalu mendukung baik secara moril maupun material selama proses perancangan karya tugas akhir ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chiara, De Joseph and Callender, J.H. *Time Savers Standards for Building Types 2ed. International edition.* Newyork: Mc. Graw Hill Book Company, 1973.
- [2] Direktorat Museum. *Pengelolaan Koleksi Museum.* Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, 2007.
- [3] Sutarga, Moh. Amir. *Pedoman Penyelenggaraan Dan Pengelolaan Museum.* Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta. Direktorat Jenderal Kebudayaan, 1997/1998.
- [4] Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi.* Edisi ke-8. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000.