

# Redesign Interior Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH di Surabaya

Ivan Prayoga, Sherly de Yong, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* iprayoga4@gmail.com; sherly\_de\_yong@petra.ac.id; basukilucky@gmail.com

**Abstrak**—Pemilihan Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH sebagai objek perancangan dilatar belakangi fakta permasalahan bahwa dari tahun ke tahun peminat masyarakat Indonesia untuk mengunjungi museum semakin berkurang dengan angka yang cukup signifikan. Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH ini sebenarnya memberikan informasi yang lengkap beserta dengan objek dan laporan penelitian yang pernah dilakukan, dan juga objek yang ditampilkan tergolong unik juga aneh, sehingga bisa menambah minat masyarakat untuk mengunjungi museum, tetapi nyatanya jumlah pengunjung yang datang sangat sedikit. Metode perancangan yang digunakan adalah *design thinking*, dibantu dengan sistem kuisioner untuk mendapat data-data yang valid agar dapat menentukan permasalahan yang ada. *Design thinking* yang digunakan memiliki 3 tahapan utama yaitu, *understand*; *explore*; dan *materialize*. *Understand*, mengumpulkan informasi dan penentuan permasalahan pada objek perancangan; *explore*, ber-eksperimen menciptakan konsep yang dapat menjawab permasalahan; dan *materialize*, proses pengenalan perancangan ke masyarakat untuk mendapatkan *feedback* langsung. “*Historical*” adalah konsep yang dapat menyelesaikan permasalahan yang telah disebutkan, konsep ini sendiri merupakan gabungan dari 4 kata, yaitu *history*, *storytelling*, *interactive*, dan *mimical*. Konsep ini diaplikasikan pada variasi desain, seperti bentukan plafon dan pola penataan objek museum yang menyerupai *Rod of Aesclepius*, yang merupakan *medical symbol*; dan penggunaan teknologi (*Augmented reality* dan *virtual reality*) sebagai pengantar informasi (*Storytelling*).

**Kata Kunci**—Interior, Kesehatan, Museum, Redesign, Surabaya

**Abstract**—Dr. Adhyatma, MPH Museum of Health were chosen as design object based on the fact that from year to year Indonesians eagerness to visit museum are decreasing with significant numbers. Dr. Adhyatma, MPH Museum of Health actually provides complete information along with the objects and research reports that have been carried out, and also the object displayed are classified as unique and peculiar, so it can increase the interest of the community to visit the museum, but in fact there are very few visitors. Design thinking used as design method, assisted by questionnaires system to obtain valid data in order to specify the existing problems. Design thinking have 3 main stages, understand; explore; and materialize. Understand, collecting information and specify problems in the design object; explore, experimenting to create a concept that can solve the problems; and materialize, process of introducing design to the community to get a direct feedback. “Historical” is a concept that solve the problems mentioned before, this concept itself is a combination of 4 words, history, storytelling, interactive, and mimical. This concept is applied through a variety of designs,

such as ceiling’s shape and structuring system of museum objects that resemble Rod of Asclepius, which is a medical symbol; and application of technology (Augmented reality and virtual reality) as a conveyor of information (Storytelling).

**Keyword**—Interior, Health, Museum, Redesign, Surabaya

## I. PENDAHULUAN

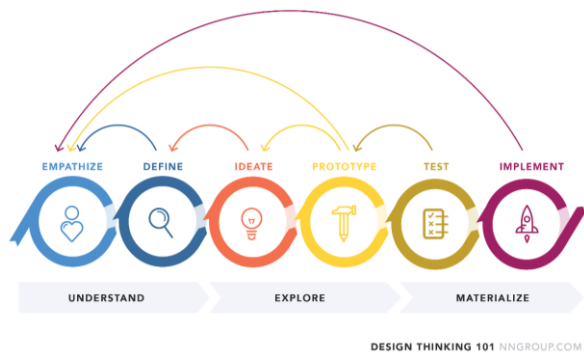
**M**ENURUT Data dan Informasi - Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga di tahun 2009, jumlah pengunjung museum di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami penurunan, pada tahun 2006 terdapat 4.56 juta pengunjung, turun menjadi 4.20 juta pengunjung pada tahun 2007, dan turun lagi pada tahun 2008 menjadi 4.17 juta pengunjung, namun kejadian ini tidak terjadi pada semua museum di Indonesia [1]. Dari jumlah angka tersebut, sebenarnya kita bisa menyimpulkan, bahwa minat masyarakat Indonesia untuk mengunjungi sebuah museum tidak besar.

Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH merupakan satu dari sekian museum yang ada di Surabaya, tetapi masyarakat Surabaya sendiri tidak banyak yang mengetahui eksistensi dari museum ini. Museum ini memiliki nama lain yaitu Museum Santet [2], memiliki nama lain yang unik dan *horror* ternyata berdampak negatif dan positif untuk menarik pengunjung kedalam museum ini. “Museum Santet” memiliki hawa dan suasana yang dapat merubah psikologi orang menjadi negatif, didukung juga dengan jumlah pengunjung yang setiap harinya sepi atau bahkan tidak ada. Museum ini memiliki beberapa ruangan besar yang setiap ruangnya tidak dapat melihat ruang selanjutnya, ini mengakibatkan psikologi pengunjung menjadi lebih buruk, ditambah dengan penataan objek yang menghalangi penglihatan.

*Redesign* ini diharapkan dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, dan untuk Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH diharapkan berhasil menggunakan nama lain museum ini menjadi daya tarik tersendiri dan dapat memberikan pengalaman kunjungan yang berbeda dari museum lainnya.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* [2], ada 3 tahapan utama yang digunakandan dari setiap tahapan utama ada 2 sub-tahapan lagi.



Gambar 1 : Tahapan *Design Thinking*.

## 1. Tahapan *Understand*

### A. *Emphatize*

Pada sub-tahapan ini, perancang akan menggali lebih lagi terkait informasi perihal museum yang akan dijadikan sebagai objek perancangan. Perancang juga mencari beberapa museum yang serupa untuk digunakan sebagai data pembanding objek perancangan.

Pada sub-tahapan perancang telah mengunjungi objek yang akan dirancang, yaitu Museum Kesehatan Dr. Adhyatama, MPH. Pada saat kunjungan, perancang melakukan analisis terkait ruang yang ada dan beserta aktivitas apa saja yang terjadi dalam ruangan tersebut. Perancang menggunakan metode – metode yang ditujukan untuk mendapatkan data – data untuk dianalisa, seperti melakukan observasi, wawancara dan kuisisioner.

### B. *Define*

Pada sub-tahapan ini, hasil data analisa yang didapatkan pada sub-tahapan *emphatize* akan disandingkan dengan literatur, jurnal, atau sumber yang dapat dipertanggung jawabkan untuk dapat mengetahui dan menyimpulkan kebutuhan dan permasalahan yang ada dalam Museum Kesehatan Dr. Adhyatama, MPH. Perancang menggunakan metode wawancara dan kuisisioner untuk menambahkan data yang dari berbeda sumber atau pandangan, kemudian data – data yang telah didapatkan itu berguna untuk menentukan *framework* dan *design concept*.

## 2. Tahapan *Explore*

### A. *Ideate*

Pada sub-tahapan ini, perancang telah menentukan *framework* daripada objek perancangan. Setelah itu, perancang akan mulai untuk mencari ide – ide desain yang kemudian akan dipilih yang terbaik untuk dikembangkan lebih lanjut lagi. Dalam sub-tahapan ini akan ada beberapa produk yang dihasilkan, seperti sketsa gambar dan skematik desain. Dalam proses mendapatkan produk, akan ada banyak proses asistensi yang akan dilakukan kepada dosen pembimbing 1 dan 2.

### B. *Prototype*

Pada sub-tahapan ini, perancang telah menentukan *design concept* dan dosen pembimbing 1 dan 2 juga telah menyetujuinya. Perancang akan melanjutkan untuk melengkapi data – data yang diperlukan, seperti: layout; pola plafon, lantai

dan dinding; detail perabot; detail elemen interior; pola alur listrik; dan sejenis lainnya.

## C. Tahapan *Materialize*

### A. *Test*

Pada sub-tahapan ini, perancang telah selesai melakukan proses asistensi dengan dosen pembimbing 1 dan 2, dan akan dilanjutkan untuk sidang akhir dimana perancang akan mempresentasikan perancangan kepada penguji – penguji. Kritik dan saran yang telah didapat dari penguji, akan digunakan untuk memperbaiki perancangan sebelum diperkenalkan secara lebih luas lagi.

### B. *Implement*

Pada tahapan kecil ini, perancang telah mencapai target dan mengikuti acara pameran untuk memperlihatkan perancangan kepada masyarakat. Tujuan dari mengikuti acara pameran ini adalah untuk kembali meningkatkan atau memunculkan lagi keinginan masyarakat untuk mengunjungi fasilitas yang telah disediakan agar tujuan dari museum ini dapat tercapai.

## III. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Museum

Beberapa pengertian museum, menurut :

A. Museum adalah institusi permanen dalam hal melayani dan mengembangkan masyarakat, terbuka untuk umum yang memepelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, melakukan penyampaian, rekreasi, dan memberikan tahukan aset-aset barang berharga yang nyata dan “tidak nyata tentang lingkungannya kepada masyarakat. [4]

B. Asosiasi Museum Amerika (AMA) mendefinisikan museum sebagai suatu lembaga (institusi) “yang dikelola seperti halnya sebuah institusi sosial dan swasta nirlaba, yang berada pada suatu dasar permanen untuk tujuan-tujuan pendidikan dan estetis secara esensial” yang “memelihara dan memiliki atau memanfaatkan obyek-obyek nyata, yang bergerak maupun tak bergerak dan memamerkannya secara teratur “yang” memiliki paling sedikit satu anggota staf profesional atau pegawai yang bekerja penuh waktu, “dan dibuka untuk masyarakat secara teratur sedikitnya 120 hari per tahun”. [5]

C. Pengertian museum di Indonesia tercantum dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda cagar Budaya di museum. Dalam peraturan pemerintah tersebut dijelaskan bahwa museum adalah lembaga tempat menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda bukti material hasil budaya manusia serta alam lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa untuk kepentingan generasi yang akan datang. [6]

### 2. Jenis-jenis Museum

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan menjadi beberapa jenis [7], yaitu sebagai berikut:

A. Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu

terdapat dua jenis:

- i. Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
- ii. Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.

B. Jenis museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis:

- i. Museum Nasional, museum yang koleksinya dikumpulkan dari seluruh wilayah Indonesia.
- ii. Museum Regional, museum yang koleksinya dikumpulkan dari satu wilayah tertentu di mana museum itu berada.
- iii. Museum Lokal, museum yang koleksinya dikumpulkan dari wilayah kabupaten atau kotamadya di mana museum tersebut berada.

C. Jenis Museum berdasarkan kepemilikannya, terdapat dua jenis:

- i. Museum Pemerintah, museum yang dikelola pemerintah melalui lembaga-lembaga pemerintah.
- ii. Swasta, museum yang dikelola oleh lembaga nonpemerintahan yang bersifat perorangan maupun kelompok.

### 3. Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995 dalam Pedoman Museum Indonesia, museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya [6]. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu:

A. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

- i. Penyimpanan, yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
- ii. Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.
- iii. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.

B. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.

- i. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- ii. Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

### 4. Penggunaan Teknologi pada Museum

Inovasi museum didefinisikan oleh Eid, H. A., yang merupakan pencipta novel atau produk yang ditingkatkan, proses atau model bisnis di mana museum dapat memenuhi misi sosial dan budaya mereka secara efisien [8]. Vicente et al.,

meng-kategorikan inovasi museum menjadi tiga kategori: inovasi teknologi dalam manajemen koleksi, inovasi teknologi dalam pengalaman pengunjung dan inovasi organisasi [9].

Inovasi teknologi terdiri dari mengadopsi teknologi baru untuk diaplikasikan pada produk, layanan atau proses produksi [10]. Menurut Black & Skinner, inovasi teknologi adalah sarana di mana museum dapat menawarkan pengalaman berkunjung yang aktif kepada orang-orang [11]. Orang-orang yang mengunjungi museum mencari tempat kunjungan sosial yang menyenangkan, tetapi juga ingin menemukan hal-hal baru dan memperluas wawasan mereka [11]. Untuk alasan ini, pembelajaran harus tertanam dalam kegiatan sosial yang menggabungkan relaksasi, percakapan, interaksi sosial, partisipasi dan kolaborasi. Pendekatan inovatif dan pengembangan konten yang berpartisipasi dengan bantuan teknologi modern adalah cara di mana museum dapat mencapai standar ini. Di bawah ini disajikan bidang utama di mana museum dapat menggunakan teknologi modern dengan sukses.

#### 5. Inovasi Teknologi dalam Manajemen Koleksi

Karena fungsi museum adalah pencatatan dan pelestarian warisan, setiap *software* yang membantu mengatur dan mengelola basis data digital termasuk semua barang yang dimiliki museum sangat berguna. Basis data elektronik memudahkan manajemen, pengumpulan dan penyimpanan informasi dan berdasarkan itu dapat dihasilkan laporan tentang perpindahan barang di dalam dan di luar museum, jumlah museum untuk setiap item dan prosedur pemulihan yang menjadi tujuan setiap item. Mereka juga membantu mensistematisasikan dan menampilkan informasi tentang pengunjung museum, pendapatan, dan koleksi yang dipamerkan. Informasi tersebut, menyederhanakan tugas para ahli melakukan penelitian pada koleksi museum [12].

#### 6. Inovasi Teknologi yang Ditujukan Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengunjung

Dari sudut pandang pengalaman kunjungan yang ditawarkan kepada publik, media utama yang digunakan dalam museum adalah sebagai berikut [13]:

A. Media *audio-visual* digunakan secara menarik sebagai bagian dari presentasi pasif. Ini biasanya berarti presentasi *video* pada layar sederhana atau diproyeksikan di dinding.

B. Presentasi terpandu dengan bantuan panduan *audio*, proyeksi *video*, dan sarana lain yang menemani pengunjung sepanjang kunjungan mereka dan ditawarkan sebagai alternatif untuk tur panduan yang dibuat oleh para ahli museum.

C. Stasiun navigasi interaktif termasuk informasi tentang koleksi museum dan program pendidikan (biasanya "*push the button*") dan layar yang mudah dipelajari).

D. Media yang menawarkan peluang untuk penciptaan atau produksi langsung, pengalaman yang dibawa pulang, pengalaman interaktif dan inovatif.

Elemen multimedia dalam museum memenuhi sejumlah

fungsi, seperti: menawarkan penjelasan; menunjukkan museum yang museum tidak dapat pajang secara langsung, karena ruang yang tidak memadai, kerapuhan barang-barang tersebut atau fakta bahwa mereka memerlukan penanganan khusus; membuat pengunjung merasakan emosi tertentu dan memfasilitasi keterlibatan dan interaksi pengunjung dengan museum museum [12].

Dalam beberapa tahun terakhir, inovasi teknologi museum telah melibatkan penerapan solusi yang memungkinkan pengunjung untuk bertindak sebagai peserta aktif. Dengan demikian, penekanannya terletak pada museum interaktif di mana pengunjung dapat berinteraksi dengan berbagai cara dengan konten museum daripada hanya menerima informasi secara pasif. Dalam hal ini, teknologi museum terbaru mencakup museum interaktif langsung, yang memungkinkan pengunjung untuk belajar berbagai hal sambil berinteraksi dengan museum, serta media simulasi, film interaktif, grafik 3D, dan *virtual reality* yang melaluinya pengunjung dapat melakukan perjalanan dalam ruang dan waktu, tanpa benar-benar harus meninggalkan gedung museum [13].

7. Inovasi Teknologi yang Ditujukan pada Proses dan Aktifitas Otomatis

Proses pembelian tiket sudah mulai berubah di bawah pengaruh inovasi teknologi. Meskipun sebagian besar museum, melalui karyawan mereka, masih menjual tiket secara tunai, sekarang ada museum di mana tiket dapat dibeli dari mesin elektronik. Keuntungan dari yang terakhir adalah bahwa pengunjung dapat membayar dengan kartu dalam sejumlah mata uang yang berbeda dan fakta bahwa mesin memiliki antarmuka 4 bahasa. Tingkat inovasi yang lebih tinggi dapat ditemukan di museum yang menawarkan pengunjung mereka kemungkinan membeli tiket secara online. Ini adalah keuntungan penting bagi para wisatawan yang merencanakan perjalanan mereka sendiri. Hal ini juga terbukti sangat nyaman dari sudut pandang museum, karena dengan cara ini setiap kemungkinan antrian yang tumbuh di depan meja tiket dihilangkan.

8. Inovasi Teknologi pada Web

Museum dapat menggunakan Internet sebagai saluran distribusi produk dan layanan [14] atau sebagai sarana komunikasi dan promosi. Di museum Rumania, distribusi online umumnya gratis; museum menawarkan kunjungan virtual dan menyediakan akses ke berbagai sumber daya pendidikan dan informasi. Di negara lain, museum juga menawarkan, di samping hal-hal di atas, toko elektronik tempat berbagai produk dijual. Contohnya adalah *Hermitage Museum* yang menjual souvenir online di seluruh dunia [15].

Internet juga merupakan sarana untuk mempromosikan misi dan acara museum; juga mendorong kehadiran dan keterlibatan publik dalam kegiatan yang disediakan oleh museum. Semua ini, menghasilkan kesadaran publik yang lebih tinggi tentang nilai-nilai budaya, dukungan masyarakat melalui kesukarelaan,

sumbangan dan penghasilan hibah [16]. Instrumen media sosial paling penting yang harus dipertimbangkan termasuk yang berikut: distribusi gambar (yaitu, melalui Instagram), podcast (yaitu, melalui soundcloud, iTunes atau TuneIn), microblog (Twitter), blog, jejaring sosial (Facebook, Google Plus dll.), Dunia virtual, museum interaktif online, dan distribusi video (Youtube) [16].

9. Inovasi Teknologi yang Digunakan Untuk Sumber Daya dan Manajemen Operasi

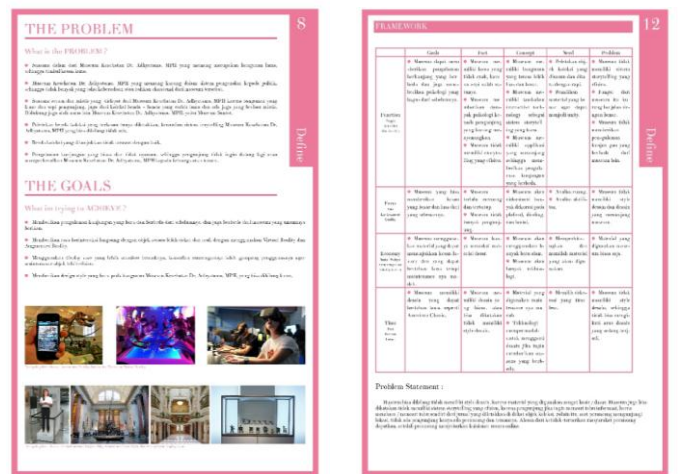
Pengenalan teknologi modern untuk meminimalkan konsumsi sumber daya non-regenerasi pertama-tama membutuhkan investasi penting yang dapat dilakukan oleh beberapa museum. Hal-hal lebih sederhana ketika bangunan museum baru didirikan atau ekstensi struktur dibangun. Struktur baru dapat dirancang agar sangat hemat energi. Keuntungannya berasal dari kenyataan bahwa dalam jangka panjang biaya operasional museum akan lebih kecil. Juga, dengan cara ini museum akan menerapkan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan, meningkatkan citra mereka di pasar dan menjadi contoh praktik yang baik untuk organisasi lain.

Teknologi modern juga dapat digunakan untuk manajemen operasi yang lebih mudah dan lebih efisien yang dilakukan di dalam museum. Dalam kategori ini dapat dimasukkan apa saja mulai dari sistem manajemen stok hingga perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan fungsi tertentu, seperti akuntansi, pembelian, dan sumber daya manusia.

IV. KONSEP & TRANSFORMASI DESAIN

1. Problems, Goals, dan Framework

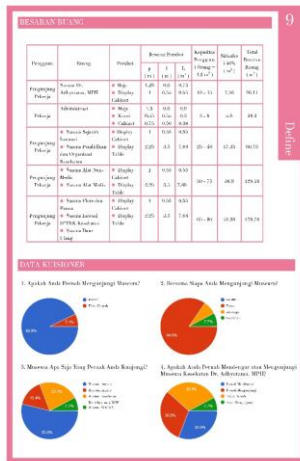
Perancang membuat daftar mengenai hal-hal apa saja yang menjadi permasalahan pada desain sebelumnya, begitu juga dengan hal-hal yang ingin perancang capai dan aplikasikan pada desain baru museum ini, seperti pada gambar 2.



Gambar 2 : Problems, Goals, dan Framework.

### 2. Besarang Ruang

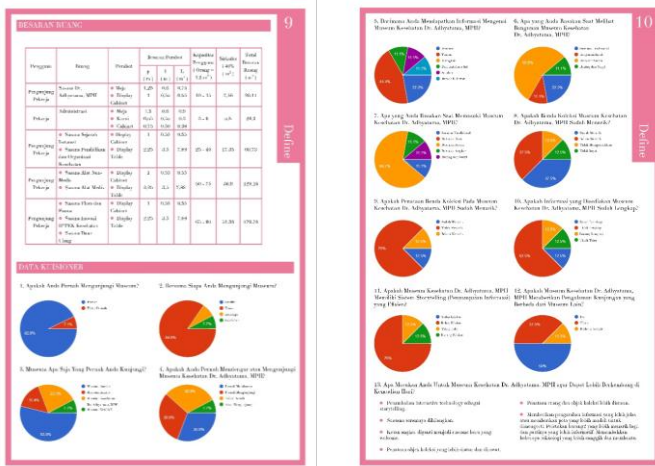
Berdasarkan gambar 3. perhitungan jumlah perabot dan sirkulasi pengguna serta aktifitas didapatkan jumlah besaran 416.06m<sup>2</sup> dengan kapasitas luasan ±875m<sup>2</sup>. Perbandingan luasan memberikan arti bahwa telah memenuhi syarat karena besaran ruang lebih luas dari besaran perabot dan sirkulasi.



Gambar 3 : Besarang Ruang.

### 3. Data Kuisisioner

Perancang membuat kuisisioner (Gambar 4) secara online, dengan tujuan agar banyak orang dapat mengisinya dengan lebih efisien dan juga cara penyebarannya lebih gampang. Dari data yang diperoleh, kemudian digunakan untuk memperbaiki konsep agar lebih dapat menjawab permasalahan.

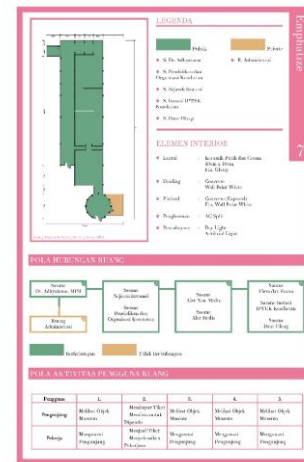


Gambar 4 : Data Kuisisioner.

### 4. Pola Hubungan dan Pengguna Aktifitas Ruang

Pada pola hubungan ruang (Gambar 5), perancang menjelaskan jenis hubungan apa saja yang ada antar ruang-ruang yang ada, jauh dekat antar ruang dibagi menjadi 2 yaitu berhubungan dan tidak berhubungan. Berbeda dengan pola hubungan ruang, pola pengguna aktifitas ruang lebih berfokus pada pengguna ruangan, yaitu staff dan pengunjung., lebih

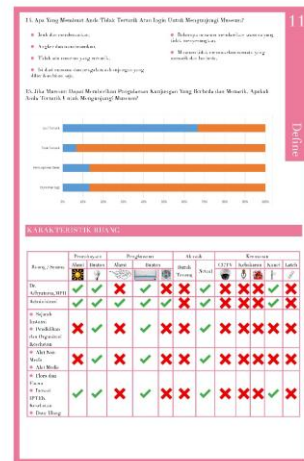
detail dalam menjelaskan apa saja yang digunakan pengguna pada ruang-ruang tertentu.



Gambar 5 : Pola Hubungan dan Pengguna Aktifitas Ruang.

### 5. Karakteristik Ruang

Perancang membuat tabel perbandingan mengenai utilitas apa saja yang ada pada setiap ruangan, bertujuan untuk mengetahui apakah setiap ruangan sudah sesuai keinginan / standar dalam perancangan sebuah ruangan (Gambar 6).



Gambar 6 : Karakteristik Ruang.

### 6. Konsep Desain

Konsep HIS – TOR – I – CAL ini merupakan gabungan dari 4 kata yaitu *HIS*tor*y*, *sTOR*y*telling*, *I*nteractive, dan *mimiCAL*. *History*, dimana perancang ingin kembali membenarkan dan mengingatkan bahwa simbol / lambang yang digunakan dalam bidang kedokteran adalah *Rod of Asclepius*, bukan *Caduceus*; sementara *storytelling* dan *interactive* saling berhubungan, karena tujuan perancang memberikan pengalaman kunjungan yang baru dan berbeda, sehingga cara penyampaian cerita dibuat sedemikian berbeda dengan bantuan teknologi; dan *mimical* untuk mengambil bentuk objek *real* yang kemudian akan diolah dan disederhakan untuk diaplikasikan ke *element interior*.



Gambar 7 : Moodboard.

7. Tema Perancangan

*Snake in the Museum* adalah tema yang perancang ciptakan dalam membuat desain pada museum ini. Mengapa *Snake*? Perancang ingin menggunakan simbol / lambang yang awal digunakan dalam dunia medis, sehingga desain plafon yang digunakan sengaja meniru dari bentukan dasar seekor ular, yaitu membentuk sebuah huruf “S”, bukan hanya diaplikasikan pada plafon, alur sirkulasi gerak dalam museum ini juga dibuat menyerupainya, hanya saja lebih diberikan opsi lain untuk bergerak tetapi alur pergerakan utama tetap diarahkan.



Gambar 8 : Plafon bentukan “Snake”.

8. Karakter, Gaya, dan Suasana

Karakter desain yang digunakan bersifat kaku, sehingga ada patahan tajam pada kebanyakan bentuk *furniture* yang digunakan; *seamless*, ingin secara tidak langsung menghilangkan batasan yang umumnya ada pada setiap museum yaitu kaca yang membatasi kita dengan objek secara jelas.

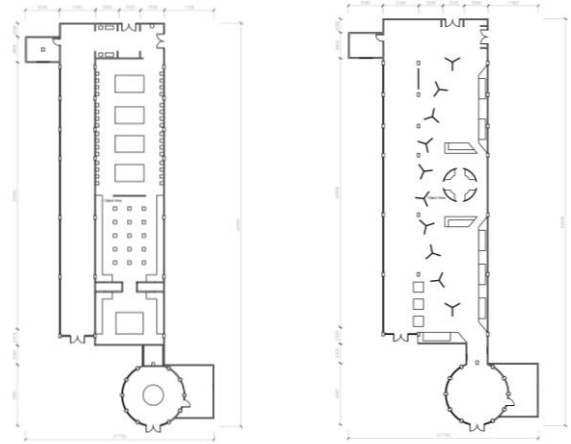
Gaya desain yang digunakan adalah minimalis – modern, terlihat dari ruang / area luas yang sengaja diciptakan agar pergerakan pengunjung lebih enak dan tidak bertabrakan; menggunakan *furniture* yang tidak berlebihan dan sesuai dengan yang dibutuhkan sehingga memberikan area lebih yang dapat dimanfaatkan. Gaya modern ditunjukkan dengan menggunakan *hidden light* pada beberapa *furniture*.

Suasana yang ingin diciptakan oleh perancang adalah suasana yang tidak terang / redup sehingga ruangan terasa redup tetapi objek yang akan dipamerkan akan mendapat

cahaya yang sangat cukup.

Untuk mendapatkan suasana yang diinginkan, perancang menggunakan ruangan yang didominasi dengan warna hitam dengan pencahayaan secukupnya terkecuali pada area sekitar objek pameran.

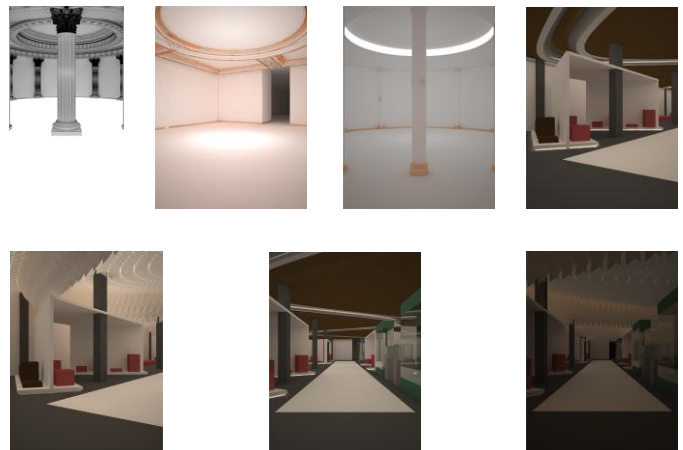
9. Transformasi Desain



Gambar 9 : Alternative Layout 1 dan 2.

Pada *alternative layout 1* (Gambar 9 - Kiri), perancang masih mengikuti bentukan desain yang eksisting yaitu tetap menggunakan pintu masuk dan keluar yang sama, hanya merubah dalam peletakan objek desain yang akan ditunjukkan.

Perbedaan dengan *alternative layout 1*, *alternative layout 2* (Gambar 9 – Kanan) mulai berani menggunakan ruang yang lebih besar dengan menghilangkan pembatas tembok tambahan yang ada, tetapi masih menggunakan pintu masuk dan keluar yang sama. Penataan objek dan bentukan *display cabinet* yang digunakan juga lebih memiliki bentukan yang unik.

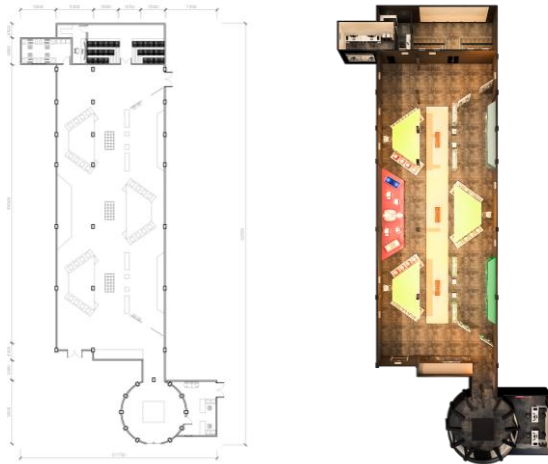


Gambar 10 : Perspektif Alternative.

V. DESAIN AKHIR

1. Layout Plan

Perancangan ini menggunakan sirkulasi linear, dengan arah gerak sudah diarahkan secara penataan objek begitu juga dengan permainan plafon namun tetap diberikan opsi lain dalam bergerak agar tidak terjadi penumpukan saat sedang menampung banyak orang.

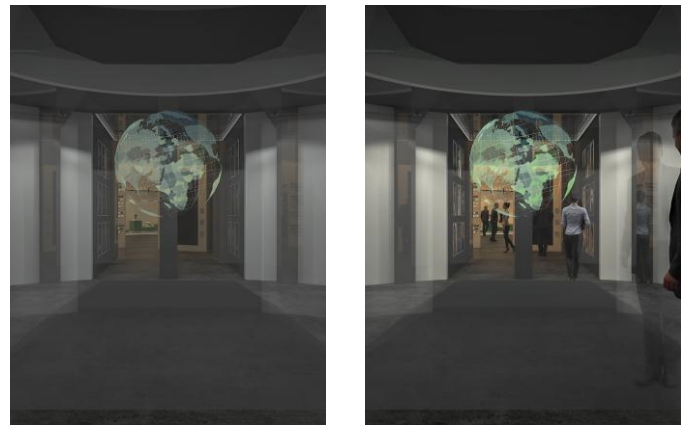


Gambar 11 : Layout Plan dan Top View.

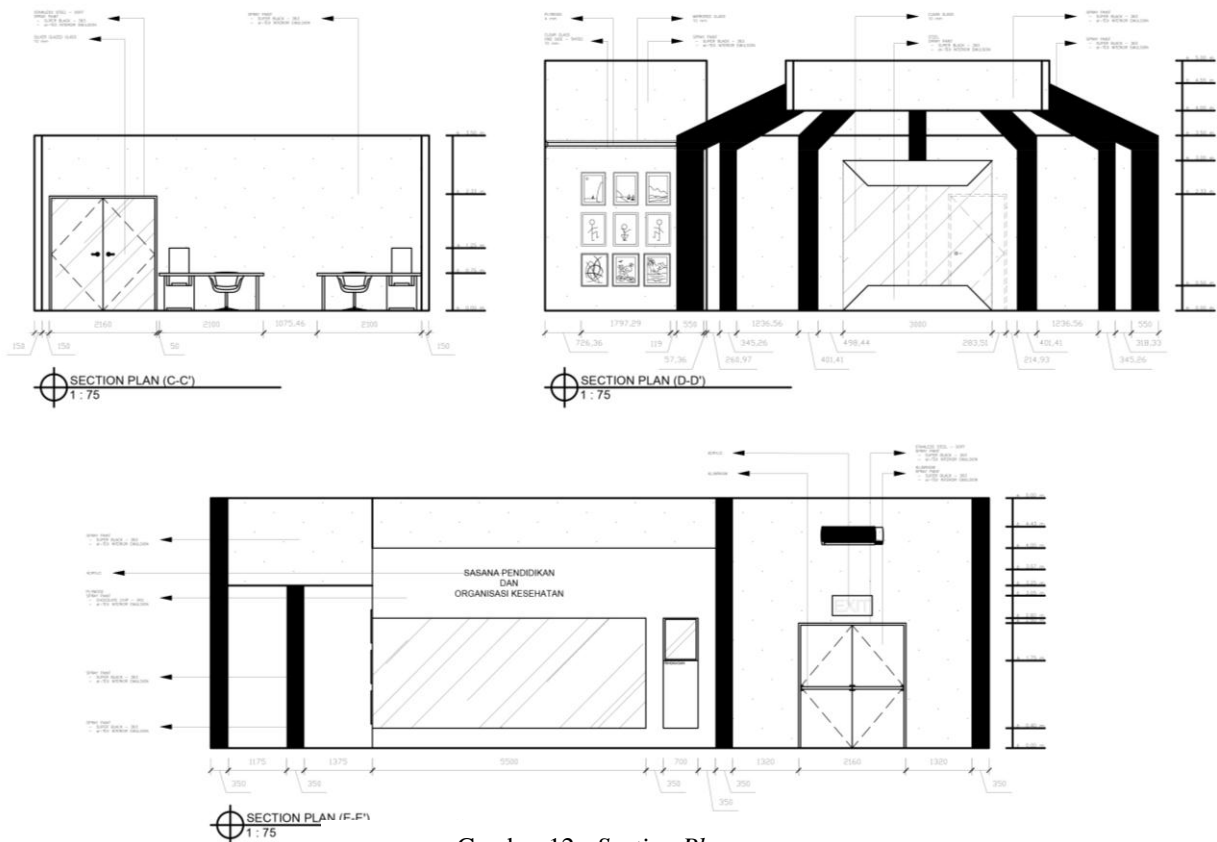
Perancangan ini menggunakan sirkulasi linear, dengan arah gerak sudah diarahkan secara penataan objek begitu juga dengan permainan plafon namun tetap diberikan opsi lain dalam bergerak agar tidak terjadi penumpukan saat sedang menampung banyak orang.

2. Perspektif

Museum ini memiliki lobby area, yang merupakan ruang pertama yang diakses saat memasuki main entrance. Ruangan ini memiliki fasilitas holographic case yang berguna untuk menyambut pengunjung dan juga memberi sedikit briefing mengenai apa yang ada pada museum ini.



Gambar 13 : Lobby Area View.



Gambar 12 : Section Plan.

Setelah melewati *lobby area*, akan ada *infinity LED tunnel* yang menunggu beserta kumpulan foto kementerian kesehatan yang pernah menjabatnya. *Infinity LED Tunnel* ini dapat memberikan kesan menerobos waktu dan dapat dijadikan sebagai spot foto yang bagus.



Gambar 14 : *Infinity LED Tunnel*.

*Infinity LED Tunnel* merupakan area yang menghubungkan *lobby area* dengan *object area*. Terdapat *directory information* pada awal transisi ruangan, *object area* ini memiliki penataan objek dan plafon yang se-irama, yaitu berbentuk seperti ular. Permainan plafon merupakan bentukan sederhana dari sebuah ular yang diolah dan didesain se-dimikian rupa. Penataan objek pada ruang ini disusun mengikuti bentukan atau arahan dari plafon, namun tetap diberikan opsi lain dalam bergerak, agar tidak terjadi penumpukan saat ingin mengobservasi objek secara detail.



Gambar 15 : *Object Area View*.

Fasilitas lain yang diberikan adalah *information room* dan *theatre area*. *Information room* digunakan untuk memberikan informasi lebih bagi orang yang ingin melakukan penelitian atau sejenisnya. *Theatre area* digunakan untuk menyajikan atau menyampaikan informasi secara *visual*.



Gambar 16 : *Information Room dan Theatre Area*.

## VI. KESIMPULAN

Museum Kesehatan Dr. Adhyatma, MPH memiliki jumlah pengunjung yang sedikit, apalagi dengan nama lain museum ini yaitu “Museum Santet” membuat minat masyarakat semakin kecil untuk mengunjunginya. Permasalahan lainnya adalah bentuk bangunan ini sendiri, fungsi dari bangunan ini sudah berubah yaitu yang awal merupakan bagian dari sebuah rumah sakit menjadi sebuah museum, sehingga penataan kolomnya menyebabkan adanya halangan secara *visual* dalam area yang luas.

Konsep “*Historical*” merupakan solusi untuk permasalahan yang telah disebutkan, pertama, untuk dapat menarik minat masyarakat diaplikasikan *rod of asclepius* kedalam desain sebagai *emphasis* dari museum ini, *rod of asclepius* merupakan simbol medis yang terutama dan terawal, tetapi penggunaan dan kesadaran masyarakat secara luas akan simbol ini tergantikan dengan simbol lain yaitu *caduceus*, yang merupakan simbol yang digunakan sebagai “*Messenger*” pada dunia medis. Aplikasi lain adalah menggunakan teknologi



terkini, seperti *augmented reality* dan *virtual reality*, sebagai alat untuk menjelaskan informasi objek museum dengan cara yang berbeda, tujuannya untuk dapat menarik perhatian segala kalangan dari muda sampai tua, tidak hanya untuk menarik perhatian, teknologi ini ditujukan untuk membantu kalangan lansia dan difabel dalam mendapatkan informasi. Kedua, upaya perancangan ulang interior untuk merubah karakter bangunan museum yang negatif menjadi positif, yaitu dengan menggunakan kata “Santet” tersebut kemudian diolah menggunakan aplikasi teknologi yang kemudian didesain dan dikembangkan sehingga dapat menjadi sesuatu yang baru atau menarik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Ivan Prayoga. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kemampuan kepada penulis agar dapat menyelesaikan jurnal ini tepat waktu. Terima kasih juga teruntuk, Ibu Sherly de Yong, S. Sn., M.T. dan Bapak Lucky Basuki S.E., M.H., HDIL., selaku dosen pembimbing I dan pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing penulis pada setiap tahap penyusunan tugas akhir ini. Ada juga terima kasih untuk, keluarga dan teman-teman satu jurusan angkatan 2015, juga kepada pihak lain yang tidak dapat disebutkan namanya satu-satu.

Akhir kata, penulis menyadari penulisan jurnal ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, baik dari segi teknik penyajian maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala petunjuk, kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan penulis selanjutnya. Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga jurnal ini dapat bermanfaat, memberikan informasi dan menambah pengetahuan dari pembaca, khususnya bagi mahasiswa jurusan Desain Interior.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jakarta. Pemerintah Kota. *Data Jumlah Pengunjung Museum Berdasarkan Jenis Museum Tahun 2009*. 2009. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. 12 Agustus 2018. <http://data.jakarta.go.id/dataset/pengunjungmuseummenurutjenismuseumdkijakarta>
- [2] “Design Thinking 101”. 2016. Nielson Norman Group. 12 Agustus 2018. <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>
- [3] “Aroma Mistis Menyengat di ‘Museum Santet’ Surabaya” *Liputan 6*. 28 April 2016. 12 Agustus 2018. <https://www.liputan6.com/regional/read/2494899/aroma-mistis-menyengat-di-museum-santet-surabaya>
- [4] Setiawan, Boenjamin. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Indonesia: PT Delta Pamingkas, 2004.
- [5] Kotler, Neil G. dan Philip, K. “Museum strategy and marketing: designing missions, building audiences, generating revenue and resources” *Jossey-Bass 2* (1998): 6. 12 Agustus 2018. [https://books.google.com/books/about/Museum\\_strategy\\_and\\_marketing.html?id=a5YXAQAIAAJ](https://books.google.com/books/about/Museum_strategy_and_marketing.html?id=a5YXAQAIAAJ)
- [6] Indonesia. Presiden Republik Indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 1995: Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*. 1995. 12 Agustus 2018. <http://www.bpkp.go.id/uu/filedownload/4/71/1471.bpkp>
- [7] Ayo Kita Menenal Museum. 2009.
- [8] Eid, H.A. “The museum innovation model: a museum perspective on open innovation, social enterprise and social innovation” *Doctoral dissertation: School of Museum Studies* (2016). 12 Agustus 2018. [https://www.researchgate.net/publication/329884894\\_The\\_Museum\\_Innovation\\_Model\\_A\\_museum\\_perspective\\_on\\_innovation](https://www.researchgate.net/publication/329884894_The_Museum_Innovation_Model_A_museum_perspective_on_innovation)
- [9] Vicente, E., Camarero, C., dan Garrido, M. J. “Insights into Innovation in European Museums: The impact of cultural policy and museum characteristics” *Public Management Review* 14. 5 (2012): 649-679. 12 Agustus 2018. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14719037.2011.642566>
- [10] Camarero, C., dan Garrido, M.J. “The role of technological and organizational innovation in the relation between market orientation and performance in cultural organizations” *European Journal of Innovation Management* 11. 3 (2012): 413-434. 12 Agustus 2018. <https://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/14601060810889035>
- [11] Black, G., dan Skinner, D. “The innovation in museum displays project” (2016). 12 Agustus 2018. [http://www.innovationinmuseumdisplays.co.uk/uploads/1/8/9/7/1897065\\_full\\_report\\_innovation\\_in\\_museum\\_displays.pdf](http://www.innovationinmuseumdisplays.co.uk/uploads/1/8/9/7/1897065_full_report_innovation_in_museum_displays.pdf)
- [12] Mamrayeva, D. G., dan Aikambetova, A. E. “Information technology in museums” *Education and Science without Borders* 5.10 (2014): 33-35. 12 Agustus 2018. <https://mpira.uni-muenchen.de/76811/>
- [13] Roussou, M., dan Efraimoglou, D. “High-end interactive media in the museum” *International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques: ACM SIGGRAPH 99 Conference abstracts and applications* 8. 13 (1999): 59-62. 12 Agustus 2018. [https://www.academia.edu/635264/Highend\\_interactive\\_media\\_in\\_the\\_museum](https://www.academia.edu/635264/Highend_interactive_media_in_the_museum)
- [14] Lagrosen, S. “Online service marketing and delivery: The case of swedish museums” *Information Technology & People* 16. 2 (2003): 132. 12 Agustus 2018. <https://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/09593840310478667?journalCode=itp>
- [15] Pop, I.L., dan Borza, A. “Increasing the sustainability of museums through international strategy” *Economia. Seria Management* 17. 2 (2014): 248 -264. 12 Agustus 2018. [https://www.researchgate.net/profile/Izabela\\_Luiza\\_Pop/publication/299494448\\_Increasing\\_the\\_Sustainability\\_of\\_Museums\\_through\\_International\\_Strategy/links/56fbc08ae1b40b8063e1b.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Izabela_Luiza_Pop/publication/299494448_Increasing_the_Sustainability_of_Museums_through_International_Strategy/links/56fbc08ae1b40b8063e1b.pdf)
- [16] Lewis, K. E. “Navigating social media challenges with small museums be proactive, not reactive” *Scitech Lawyer* 8. 4 (2012): 8-11. 12 Agustus 2018. [https://www.americanbar.org/groups/science\\_technology/publications/scitech\\_lawyer/2012/spring/navigating\\_social\\_media\\_challenges\\_with\\_small\\_museums\\_be\\_proactive\\_not\\_reactive/](https://www.americanbar.org/groups/science_technology/publications/scitech_lawyer/2012/spring/navigating_social_media_challenges_with_small_museums_be_proactive_not_reactive/)