

Perancangan Interior Pusat Informasi Kebudayaan Suku Arfak di Manokwari, Papua Barat

Jennifer Winarto, Hedy Constantin Indrani
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: jennifer_winarto@yahoo.com

Abstrak—Seni merupakan aspek yang tidak terlepas dari kehidupan manusia, namun kondisi kesenian di kota Surabaya yang begitu minim sehingga minat masyarakat terhadap seni cenderung rendah khususnya seni rupa murni. Melihat keadaan seni rupa murni di Surabaya yang bisa dikatakan kurang terakomodasi, maka dari itu dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut yaitu pusat seni rupa murni yang melingkupi fungsi ekshibisi, edukasi, rekreasi, dan informasi.

Masalah yang dirumuskan pada perancangan ini yaitu bagaimana merancang interior sebuah pusat seni rupa murni yang tidak hanya mawadahi kebutuhan-kebutuhan seni di kota Surabaya namun juga diminati pengunjung dan sesuai dengan gaya hidup masyarakat muda metropolitan masa kini.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini mengikuti diagram Zeisel dengan tambahan penyesuaian dari alur perancangan, yang menjelaskan mengenai proses desain yang berputar dari hasil akhir yang dapat kembali ke tahap awal agar desain terus diperbaiki hingga mencapai hasil yang paling optimal. Enam metode tersebut diantaranya *basic e-b knowledge* (tahap awal berupa pengumpulan data), *programming research* (tahap *programming*), *design and design review* (tahap transformasi desain), *construction* (tahap pengembangan desain), *use+adaptation* (tahap desain akhir), dan *evaluation research* (tahap evaluasi).

Hasil perancangan yang telah diselesaikan menerapkan konsep ‘rekreatif’, dengan menyediakan fasilitas yang mawadahi kebutuhan-kebutuhan seni rupa murni bagi kota Surabaya berupa ruang-ruang edukasi, informasi, ekshibisi, dan rekreasi seperti area pameran, *library*, *lecture theater*, dan studio, serta ruang-ruang pendukung seperti *café* dan kantor. Upaya perancangan untuk meningkatkan minat pengunjung yang sesuai dengan gaya hidup serta budaya masyarakatnya diterapkan dengan konsep ‘rekreatif’, yaitu melalui penyediaan ruang-ruang untuk memunculkan pengalaman baru dan meningkatkan kualitas pengalaman tersebut.

Kata Kunci—Perancangan, Interior, Pusat Informasi, Suku Arfak, Papua Barat

Abstract—Art is an aspect that cannot be separated from human life. At present, however, the development of art in Surabaya is truly insignificant such that the public interest in art tends to be low, especially in visual art. Drawing from this condition and seeing how products and activities of visual arts lack accommodation in terms of spatial design, this thesis aims to design a facility that can fulfill those needs, encompassing the functions of exhibition, education, recreation, and information.

In the design process, the problems of this project are how to design the interior of a visual art center that not only accommodate the needs of the arts in Surabaya, but also attract

visitors in accordance with the lifestyle of the metropolitan youth nowadays.

The method used in this design follows the Zeisel diagram with additional adjustments of the drafting process, which explains a design process that rotates from the end result and can be returned to the initial stages of design to be fixed in order to achieve the most optimal results. Six of these methods include basic e-b knowledge (preliminary stages of data collection), programming research (programming phase), design and design review (transformation stage design), construction (design development stage), use + adaptation (the final design stage), and evaluation research (evaluation phase).

The final design applies a ‘recreational’ concept, that seeks to accommodate the needs of visual art products and activities in Surabaya by providing facilities for education, information, exhibitions, and recreation such as exhibition area, library, lecture theater and studio, as well as supporting spaces such as cafes and offices. The design efforts to improve visitor’s interests in accordance with the lifestyle and culture of the people are applied through the ‘recreational’ concept, namely by providing spaces that bring novel experiences and improve the quality of those experiences.

Keyword—Design, Interior, Information Centre, Arfak Tribe, West Papua

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia. Salah satu pulau terbesar di Indonesia dan memiliki kebudayaan yang unik adalah pulau Papua. Pulau Papua ini dibagi menjadi dua provinsi yaitu provinsi Papua dan provinsi Papua Barat. Kepulauan Papua memiliki kebudayaan yang sangat kaya serta masih memiliki keaslian di tengah aliran globalisasi, yang masih belum di ketahui dan dipandang sebelah mata oleh masyarakat luas. Salah satu kebudayaan yang memiliki potensi yang cukup besar untuk dilestarikan adalah Suku Arfak yang dapat ditemukan di ibukota Provinsi Papua Barat yaitu kota Manokwari. Suku Arfak memiliki ciri khas tersendiri yang berbeda dari kebudayaan suku-suku lainnya yang terdapat di kepulauan Papua seperti pada penggunaan bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi serta bentuk kesenian seperti yang dijelaskan menurut Koentjaraningrat yang membahas mengenai unsur-unsur kebudayaan [1].

Kondisi kebudayaan suku Arfak saat ini belum cukup diperhatikan oleh pemerintah daerah maupun masyarakat

setempat. Padahal kebudayaan suku Arfak sendiri merupakan potensi daerah yang harus dikembangkan/ dilestarikan untuk mengangkat citra dari Papua khususnya suku Arfak dan menarik wisatawan lokal, domestik maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Namun sayangnya, saat ini wadah atau media yang seharusnya dapat membantu melestarikan dan meneruskan eksistensi dari kebudayaan suku Arfak belum ada. Oleh karena itu, banyak masyarakat yang tidak mengetahui dan salah paham tentang eksistensi suku Arfak ini, menganggap bahwa semua suku-suku di tanah Papua sama. Para turis domestik maupun mancanegara yang berkunjung ke kota Manokwari pun tidak mempunyai kesempatan untuk belajar lebih jauh mengenai kebudayaan yang unik ini. Sangat disayangkan apabila kebudayaan suku Arfak yang merupakan sebuah warisan bangsa Indonesia sedikit demi sedikit luntur oleh pengaruh kebudayaan asing yang memiliki stigma lebih modern.

Perancangan interior pusat informasi budaya Suku Arfak ini dibuat berdasarkan ketersediaan atau keterbatasan data yang diperoleh dari beberapa suku yang terdapat di Papua, merupakan penelitian lanjutan dikarenakan penelitian yang ada masih belum dipublikasikan serta berdasarkan tata letak gedung *existing* yang digunakan untuk perancangan terletak di ibukota provinsi Papua Barat yaitu Manokwari. Disamping itu, kebudayaan suku Arfak merupakan salah satu suku besar yang memiliki sub-suku yang berada di provinsi Papua Barat.

Dengan demikian, perancangan ini ditunjukan untuk memperkenalkan dan mengangkat kembali minat masyarakat untuk lebih mengetahui dan mengenal akan kebudayaan Papua Barat khususnya suku Arfak kepada segala seluruh masyarakat sehingga mampu bertahan di era globalisasi ini.

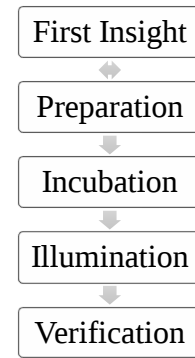
RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang interior pusat informasi yang informative, interaktif dan edukatif sekaligus dapat mendukung kegiatan, kebutuhan dan aktivitas pengunjung.

A. Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang interior pusat informasi yang menjadi wadah pengenalan serta melestarikan kebudayaan suku Arfak kepada masyarakat lokal dan mancanegara.

B. Metode



Gambar 1.1 Lima tahap pada proses kreatif (Sumber: *How Designer Think*, Bryan Lawson, 2005) [2]

1. First Insight

Dalam tahap ini, dilakukan eksplorasi data lapangan, tipologi, dan pengumpulan data literature.

Data lapangan berupa fisik dan non fisik. Data fisik berupa lokasi perancangan, batas-batas sekitar lokasi, orientasi mata angin, bentuk dan fungsi gedung, akses menuju lokasi, dan situasi sekitar, sedangkan data non fisik berupa informasi dan pengetahuan seputar kebudayaan Arfak.

Data tipologi berupa data pembanding ruang pameran sejenis yang digunakan untuk memberi referensi terkait dengan kelebihan, kekurangan dan kebutuhan dari desain yang ada.

Data literature merupakan data-data yang berupa landasan teori-teori, standar, pendapat para pakar di bidangnya yang didapat dari literature acuan dan tinjauan pustaka. Data-data yang diperlukan antara lain data mengenai standarisasi pada lobby, ruang pameran, ruang audiovisual, perpustakaan, diorama, kafe, toko souvenir, ruang pengelola, gudang, dan toilet serta sirkulasi, organisasi ruang, penempatan koleksi, dan sebagainya, kemudian elemen-elemen desain, prinsip desain, kajian pustaka mengenai kebudayaan Arfak.

2. Preparation

Dalam tahap ini dilakukan *programing*, analisis data dan masalah. Setelah data perancangan dikumpulkan, akan dilakukan analisa data lapangan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari setiap desain berdasarkan standarisasi dan referensi yang ada (dari studi literature dan tipologi). Hasil analisa akan masuk kedalam tahap *programing* sebagai dasar perancangan.

3. Incubation

Dalam tahap ini perancang akan mencari ide-ide dasar, dan juga membuat konsep. Setelah tahap *preparation*, perancang akan mencari ide-ide yang didasari oleh data yang telah dikumpulkan. Perancang akan mengumpulkan banyak referensi dan setelah beberapa pemikiran akan menghasilkan sebuah konsep yang menjadi kunci utama perancangan pusat informasi budaya Arfak.

4. Illumination

Dalam tahap ini, perancang akan mengembangkan ide dasar tersebut dan membuat beberapa alternatif skematik desain. Data perancangan yang terdapat dalam *programming* digunakan untuk melakukan proses ideasi berupa penentuan konsep dan skematik desain. Dalam skematik desain akan dibuat tiga alternatif *zoning*, *grouping*, dan sirkulasi. Setelah itu dipilih salah satu yang paling tepat dan dibuat dua alternatif layout, dilanjutkan dengan sketsa perabot, detail interior dan sketsa perspektif yang dapat menunjukkan secara keseluruhan desain yang ingin ditunjukkan kepada pembimbing untuk evaluasi.

5. Verification

Setelah tahap *illumination*, perancang akan membetulkan bagian-bagian yang dibahas dalam evaluasi yang dilakukan bersama pembimbing. Setelah itu, dilanjutkan kepada desain akhir. Produk desain akhir yang dikumpulkan berupa:

- Layout dan rencana lantai
- Potongan dan potongan spesifik
- Rencana plafon
- Mekanikal elektrik
- Detail perabot
- Detail interior
- *Main entrance*
- Perspektif
- Skema bahan dan warna
- Rencana anggaran biaya
- Maket presentasi

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Etnografi Manokwari

1. Gambaran Umum dan Demografi Manokwari

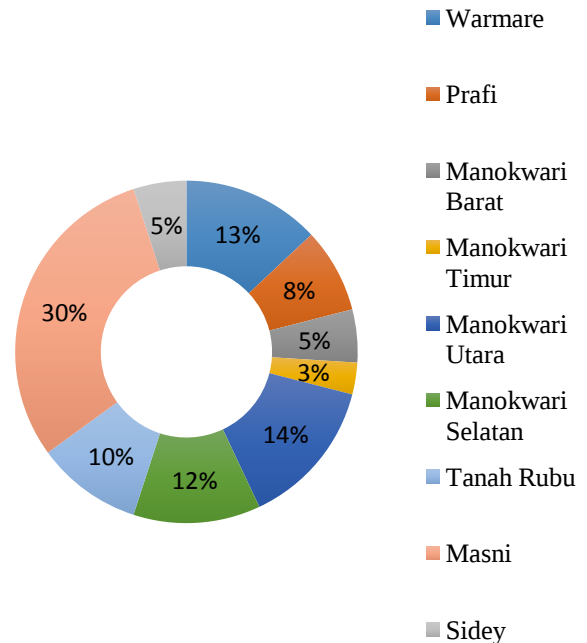
Secara administrasi pemerintahan, Kabupaten Manokwari sebelum pemekaran terbagi dalam 17 kecamatan dengan Manokwari sebagai ibukota kabupaten. Ibukota Manokwari memiliki luas wilayah 4.650,32 km² dan berpenduduk sebanyak 154.296 jiwa pada tahun 2014. Luas wilayah ini mencakup sembilan distrik yang tersebar di kabupaten Manokwari. Secara geografis terletak pada posisi 0,0150—3,0250 Lintang Selatan (LS) dan 132,0350—134,0450 Bujur Timur (BT). Secara administratif wilayah Kabupaten/Kota Manokwari berbatasan dengan:

- a. Sebelah Utara : Samudera Pasifik
- b. Sebelah Timur : Teluk Bintuni
- c. Sebelah Selatan: Pegunungan Selatan
- d. Sebelah Barat : Kabupaten Sorong

Kabupaten Manokwari mempunyai iklim tropis basah dengan suhu udara minimum 24,32 °C dan suhu maksimum 32,07 °C. Wilayah ini termasuk salah satu kabupaten di Papua Barat yang memiliki curah hujan tinggi. Hal ini berdasarkan data jumlah hari hujan yang rata-rata lebih dari 15 hari, yaitu sekitar 19,9 hari hujan per bulan. Dengan

jumlah curah huujaan tertinggi di bulan maret sebesar 395,4 mm.

Persentase Luas Wilayah Menurut Distrik



Gambar 2.1 Presentase luas wilayah menurut distrik (Sumber: Badan Pertanahan Manokwari) [3]

2. Sejarah Manokwari

a. Hubungan dengan Kerajaan Sriwijaya

Catatan sejarah tentang Irian Jaya (Papua) dimulai pada abad ke VII, dimana diberitakan bahwa terdapat pedagang Sriwijaya, dan termasuk wilayah kerajaan Sriwijaya yang diberi nama Janggi. Kerajaan Sriwijaya juga mengunjungi Maluku dan Irian Jaya dengan armadanya, untuk memperdagangkan rempah-rempah, wangi-wangian, mutiara dan bulu burung cendrawasih. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya referensi dari buku tahunan Cina dimana disebutkan bahwa Raja Sriwijaya saat itu, Maharaja Sri Indrawarman telah mengirimkan utusannya ke kaisar Cina dan mempersembahkan bulu-bulu burung yang indah. Seorang musafir Cina, Chon You Kwa menulis, bahwa di kepulauan Indonesia terdapat suatu daerah yang bernama Tungki dan merupakan bagian dari Maluku. [4]

b. Hubungan dengan Kerajaan Majapahit

Dalam Kitab Negara Kertagama yang ditulis oleh Mpu Prapanca (1365), Irian Jaya termasuk wilayah Majapahit atau Majapahit kedelapan. Di dalam syair ke XIV, didapat kata-kata Ewanim, yang menurut beberapa sarjana bahasa merupakan sebutan untuk onim, sedang Sian untuk Kowiawi yang kedua-duanya terletak di teluk Bintuni Kabupaten Daerah Tingkat II Manokwari.

c. Hubungan dengan Kerajaan Tidore

Di dalam penelitiannya dalam buku “Penduduk Irian Barat”, Koentjaraningrat dan Prof. Dr. Harsya W. Bachtiar mengungkapkan bahwa pertemuan pertama antara orang-

orang pribumi Irian Barat dengan masyarakat dari luar Irian adalah ketika Sultan Tidore sedang memperluas wilayah jajahannya. Pada abad XIV, pantai Utara sampai Barat daerah kepa burung sampai Namatota (sekarang Kabupaten Fak-Fak) di sebelah Selatan, serta pulau-pulau disekitarnya menjadi kekuasaan Sultan Tidore. Daerah tersebut termasuk pulau-pulau Raja Ampat, yang sekarang berada di Kabupaten Sorong, daerah Fak-Fak, dan sepanjang pesisir Teluk Bintuni wilayah Kabupaten Daerah Tingkat II Manokwari sekarang.

Sultan Tidore mengangkat empat orang tokoh sebagai raja/korano yang memerintah penduduk di daerah mereka masing-masing atas nama Sultan Tidore untuk memperlancar jalannya roda pemerintahan di wilayah Irian Jaya. Raja/Korano memiliki tugas untuk mengumpulkan pajak tiap tahun dan diberikan kepada Sultan Tidore.

d. Pengaruh Bangsa Eropa

Bangsa Barat yang pertama kali melihat pantai utara Irian (Papua) adalah dua pelaut asal Portugal, Antonio D. Anease dan Francisco Sorreano pada tahun 1511, dalam pelayarannya mencari rempah – rempah.

Tepat tanggal 5 Februari 1855, C.W. Ottow dan J.G. Gleissler mendaratkan kakinya di pulau mansinam (Teluk Doreri), dengan ucapan “ Dengan nama ALLAH, kami menginjak tanah ini.” Dari Mansinam Manokwari inilah kemudian berita Injil tersebut diberitakan keseluruh daratan Irian Jaya. Dan berdasarkan sejarah pekabaran Injil tersebut, maka manokwari maka kota manokwari merupakan kota pertama masuknya Injil di Irian Jaya.

Usaha Belanda untuk menguasai wilayah Irian Jaya pertama kali kelihatan, ketika di resmikannya pendirian benteng “Fort du bus” di teluk trihaton di kaki gunung lumenciri tepatnya di kampung Lobo desa Lobo kecamatan Kaimana Kabupaten Fakfak. Pada saat itu komisariss kerajaan Belanda A.J. Van Delden, membacakan suatu pernyataan yang dikenal dengan “Proklamasi Fort Du Bus” pada tanggal 24 agustus 1898.

Setelah kemerdekaan Indonesia yang di proklamasikan pada tanggal 17 Agustus 1945 dengan suatu wilayah hukum negara yang meliputi bekas wilayah jajahan kerajaan Belanda (Hindia Belanda) maka sejak saat itu secara sah dan di akui oleh dunia luar berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berwilayah dari sabang sampai Merauke.

Dalam kenyataan sejarah ternyata lain, sebab daerah Irian Jaya ternyata lain, sebab daerah Irian Jaya ternyata tetap di kuasai oleh Belanda, walaupun melalui beberapa kali perjanjian sampai dengan Konverensi Meja Bundar pada tahun 1949 di Den Haag Belanda dan sebagai hasilnya Indonesia menerima pengaturan sementara kedudukan Irian Barat (Irian Jaya) oleh Belanda untuk jangka waktu satu tahun. Dan kemudian ketentuan ini ternyata tak di penuhi oleh Pemerintah Belanda, di mana Irian Jaya tetap tidak dikembalikan kepada Pemerintah Indonesia.

Perjuangan untuk mengembalikan Irian Jaya kini didasarkan pada kekuatan rakyat Indonesia sendiri. Dari hasil perjuangan ini pula melahirkan undang – undang nomor 1956, tentang pembentukan Provinsi Irian Barat perjuangan oleh kabinet Ali Sastroamidjojo, Moh. Roem dan Idam Chalid (hasil pemilu I tahun 1955).

Peresmian pembentukan Provinsi Irian Barat perjuangan dilakukan bertepatan dengan hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia yang ke 39 pada tanggal 17 Agustus 1956,

meliputi wilayah Irian Barat yang masih di duduki belandadan daerah Tidore, Oba, Weda, Patani, serta Wasile di Maluku Utara. Sebagai Gubernur pertama diangkat Sultan Tidore, Zainal Abidin Syah, yang berkedudukan di Soasiu dan pelantikannya di lakukan pada tanggal 23 September 1956.

3. Kebudayaan Suku Arfak

Pada umumnya orang Arfak mengenal dua bahasa yakni: Bahasa Indonesia dan Bahasa Arfak. Dengan adanya 4 suku bangsa yang berbeda di dalam suku besar suku Arfak, maka terdapat 4 bahasa berbeda. Suku Besar Arfak terdiri dari beberapa sub suku yaitu, Sough, Hatam dan Meyah yang memiliki adat dan budaya yang sama namun berbeda bahasa. Setiap suku ada Kepala Sukunya, dalam satu suku terdapat beraneka ragam marga, misalnya Suku Moilei, ada marga Sayori, Ullo, Ayok, Indow, Wonggor dan masih banyak marga lainnya.

4. Sistem Mata Pencarian Hidup

Mata pencarian pokok orang-orang Arfak adalah berkebun yang berpindah-pindah. Setelah satu atau dua kali panen, masyarakat Arfak akan membiarkan kebun mereka kembali menjadi hutan. Biasanya, apabila pohon-pohon yang ada dalam suatu lahan hutan sekunder telah mencapai tinggi kurang lebih 10-15 meter, orang Arfak menganggap tanahnya sudah cukup subur untuk diolah lagi. Jenis tanaman yang ditanam adalah ubi jalar dan keladi, di samping pepaya, pisang dan sayur-mayur (terutama bayam). Pada tahun 1950an, orang Arfak mulai menanam beberapa jenis tanaman yang berasal dari luar Papua seperti kentang, bawang, wortel, kubis, buncis, sawi dan seledri untuk dijual ke pasar. Untuk bercocok tanam, mereka masih menggunakan cara membakar dan menebas suatu hutan di suatu lahan yang mereka anggap subur. Mata pencarian lain yang mulai banyak dilakukan adalah menangkap ikan mujair dan belut di tepi danau Anggi. Sebelum mereka mengenal kail dan benang nylon, alat yang digunakan adalah anghrom, suatu alat tradisional yang terbuat dari serat akar pohon pandan dan menggunakan cacing yang diikatkan di ujung tali.

5. Religi dan Kesenian

Dalam sistem religi orang Arfak, ilmu gaib merupakan suatu unsur yang masih hidup luas. Akuai adalah ilmu gaib pendek yang banyak digunakan dalam ilmu dukun untuk menyembuhkan orang sakit dan dalam upacara-upacara menolak bahaya. Bereytow adalah ilmu gaib produktif yang banyak digunakan dalam upacara-upacara kesuburan dan upacara pertanian. Sedangkan mowmweb adalah ilmu gaib destruktif yang banyak dipakai dalam ilmu sihir untuk menghancurkan saingan musuh, atau sekedar untuk balas dendam. Barang-barang perhiasan yang umumnya dikenakan oleh pria atau wanita disebut liya, yakni gelang terbuat dari anyaman tali rotan, demaya (kalung), miyepa (hiasan kepala yang dianyam menggunakan manik-manik) bulu burung atau kasuari, dan breya (anyaman kulit bulu burung atau kasuari untuk hiasan kepala). Lebih dari lima puluh tahun yang lalu sebelum mengenal pakaian masa kini, orang Arfak menggunakan cawat bagi pria yang terbuat dari kulit kayu, dan cawat wanita berupa ikat pinggang selebar 30 cm, yang dalam bahasa meyah disebut mogra.

Dalam waktu senggang, seorang pria Arfak mengisi waktunya dengan mengukir atau melukis busur dan panah-panahnya. Ukiran-ukiran yang khas itu juga mereka buat pada peralatan untuk perang. Dibandingkan dengan sukubangsa Asmat atau suku-suku di Papua lainnya yang mengenal seni patung dan seni lukis canggih, orang Arfak tidak menampilkan jiwa seni dalam kehidupan sosial budayanya. Di waktu yang lampau orang Arfak memang cenderung meningkatkan kegiatan konfederasi kelompok perang dan tarian adat.

III. DATA TIPOLOGI

A. Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau

Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) berada di Kota Padangpanjang, Provinsi Sumatera Barat. Arsitektur bangunan yang digunakan adalah bangunan khas Minangkabau yang disebut Rumah Gadang Koto Pilang, yang dilengkapi anjuang, yaitu kamar di sebelah kanan kiri ruangan yang lantainya lebih tinggi dari bangunan utamanya.



Gambar 3.1 Tampak depan pusat dokumentasi dan informasi kebudayaan minangkabau, Anjuang (kiri ke kanan) (Sumber: <http://jalan2.com/objek-wisata/detail/pusat-dokumentasi-dan-informasi-kebudayaan-minangkabau> ; <http://www.thearoengbinangproject.com/pusat-dokumentasi-dan-informasi-kebudayaan-minangkabau/>)

Secara resmi, Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) berada di Kota Padangpanjang, Provinsi Sumatera Barat beroperasi pada tanggal 17 Desember 1990. Berdirinya PDIKM dilatarbelakangi oleh salah satunya adalah adanya asumsi yang mengatakan orang Minang bukanlah pengumpul dokumen yang baik, dalam arti dokumen yang kongkrit dan tertulis, karena orang Minang terbiasa dengan budaya tutur yang diturunkan dari generasi ke generasi. Pada kenyataannya memang dokumentasi tentang Minangkabau lebih banyak ditemui di luar Minangkabau, misalnya di Museum Nasional Jakarta ataupun di Museum Leiden Belanda. Berangkat dari kesadaran untuk melestarikan dan mendekatkan dokumen tentang Kebudayaan Minangkabau dengan orang Minangkabau itu sendiri, telah menggerakkan beberapa orang putra Minangkabau untuk mendirikan wadah untuk menghimpun dan mendokumentasikan segala sesuatu tentang Budaya Minangkabau.



Gambar 3.2 Area resepsionis, ruang utama, tempat pameran (kiri ke kanan) (Sumber: <http://www.thearoengbinangproject.com/pusat-dokumentasi-dan-informasi-kebudayaan-minangkabau/>)



Gambar 3.3 Pelaminan adat Minangkabau, Beberapa koleksi PDIKM (kiri ke kanan) (Sumber: <http://www.thearoengbinangproject.com/pusat-dokumentasi-dan-informasi-kebudayaan-minangkabau/>)

B. Museum Indonesia (Taman Mini Indonesia Indah)

Merupakan salah satu bangunan yang terdapat di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Museum Indonesia dibangun atas prakarsa Ibu Tien Soeharto dan diresmikan pada 20 April 1980 oleh Presiden Soeharto pada hari jadi TMII yang ke-5. Museum ini didirikan di atas tanah seluas 20.100 meter persegi dengan luas bangunan 7.000 meter persegi. Museum Indonesia ini merupakan jenis museum etnologi dan antropologi.

Arsitektur Museum Indonesia mengadaptasi salah satu bangunan khas Indonesia yaitu gaya desain Bali. Selain bangunan utama, terdapat juga beberapa gapura besar bergaya Paduraksa dan Candi Bentar (gerbang terbelah) khas Bali. Selain itu, fasad bangunan juga dihiasi patung-patung dan ornamen yang biasa terdapat di bangunan khas Bali. Taman dan bangunan museum mengambil tema kisah Ramayana, dapat terlihat dari adanya jembatan menuju bangunan utama berbentuk ular Naga dan Wanara, pasukan kera yang membangun jembatan menuju Alengka.

Bangunan utama museum ini terdiri atas tiga lantai yang diadaptasi dari falsafah Bali yaitu Tri Hita Karana, konsep moral yang menekankan pada tiga aspek yang dapat membawa manusia kepada kebahagiaan sejati yakni; memelihara hubungan yang harmonis dengan Tuhan, sesama manusia, dan dengan alam dan lingkungan sekitar. Selain bangunan utama, di dalam kompleks Museum Indonesia terdapat taman Bali, Bale Panjang, Bale Bundar, dan bangunan Soko Tujuh building yang dapat disewakan untuk berbagai keperluan umum.

Ruang pamer di lantai dasar bertema Bhinneka Tunggal Ika (Berbeda-beda tapi satu jua). Secara umum, lantai ini adalah sebagai pengenalan kepada pengunjung tentang kekayaan dan keanekaragaman budaya Indonesia yang sangat beragam dan unik. Beberapa koleksi yang dipamerkan yaitu pakaian tradisional, lukisan, alat musik tradisional, dan lainnya.



Gambar 3.4 Fasad Museum Indonesia (kiri ke kanan) (Sumber: www.google.com)

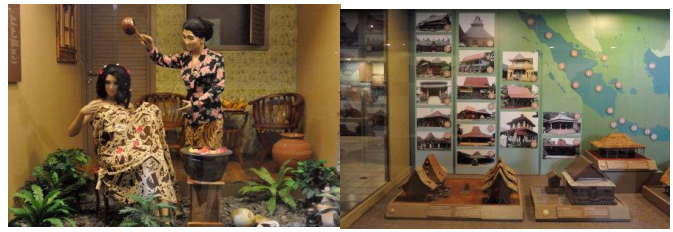
Arsitektur Museum Indonesia mengadaptasi salah satu bangunan khas Indonesia yaitu gaya desain Bali. Selain bangunan utama, terdapat juga beberapa gapura besar bergaya Paduraksa dan Candi Bentar (gerbang terbelah) khas Bali. Selain itu, fasad bangunan juga dihiasi patung-patung dan ornamen yang biasa terdapat di bangunan khas Bali. Taman dan bangunan museum mengambil tema kisah Ramayana, dapat terlihat dari adanya jembatan menuju bangunan utama berbentuk ular Naga dan Wanara, pasukan kera yang membangun jembatan menuju Alengka.

Bangunan utama museum ini terdiri atas tiga lantai yang diadaptasi dari falsafah Bali yaitu Tri Hita Karana, konsep moral yang menekankan pada tiga aspek yang dapat membawa manusia kepada kebahagiaan sejati yakni; memelihara hubungan yang harmonis dengan Tuhan, sesama manusia, dan dengan alam dan lingkungan sekitar. Selain bangunan utama, di dalam kompleks Museum Indonesia terdapat taman Bali, Bale Panjang, Bale Bundar, dan bangunan Soko Tujuh building yang dapat disewakan untuk berbagai keperluan umum.

Ruang pamer di lantai dasar bertema Bhinneka Tunggal Ika (Berbeda-beda tapi satu jua). Secara umum, lantai ini adalah sebagai pengenalan kepada pengunjung tentang kekayaan dan keanekaragaman budaya Indonesia yang sangat beragam dan unik. Beberapa koleksi yang dipamerkan yaitu pakaian tradisional, lukisan, alat musik tradisional, dan lainnya.



Gambar 3.5 Lantai pertama



Gambar 3.6 Lantai kedua (sumber: pribadi)

Lantai paling atas bertema Seni dan Kriya, disini terdapat berbagai hasil kriya yang terdapat di Indonesia seperti kain tenun ikat dan songket, batik, kerajinan perak, kuningan, tembaga, kayu dan keramik. Selain itu terdapat juga perhiasan, senjata tajam dan berbagai mata uang (logam dan kertas) yang pernah beredar di Indonesia. Yang menjadi pusat perhatian adalah Pohon Hayat/ Pohon Kehidupan yang terbuat dari tembaga yang berukuran tinggi delapan meter (8m) dengan diameter empat meter (4 m) yang terdapat di tengah-tengah ruangan.

C. Museum Loka Budaya, Jayapura

Berdirinya Museum Loka budaya, merupakan hasil pikiran, perjuangan serta kerja keras dari berbagai pihak dan dalam menjalankan fungsinya. Museum yang letaknya di Jalan Uncen, Sentani, Abepura ini dibuat dengan rentang periode 1974 sampai 1985 dan banyak mendapat bantuan terutama dari John D. Rockefeller di Amerika, Pemerintah Belanda, Arkeolog dan Antropolog yang pernah melakukan penelitian di Papua, serta para pejabat Sipil dan TNI yang pernah bertugas di Papua serta Pemerintah melalui proyek-proyek Pelita.



Gambar 3.7 Museum Loka Budaya, beberapa tampak dalam museum (kiri ke kanan)

Museum ini menyimpan banyak sekali barang-barang etnik. Terhitung ada lebih dari seribu lima ratus benda. Seribu lima ratus benda itu dikelompokkan menjadi beberapa fungsinya. Ada yang berfungsi sebagai pakaian, peralatan dapur, ada yang dikelompokkan sebagai alat-alat bercocok tanam, berburu, perhiasan, peralatan perang, dan benda-benda keagamaan. Masyarakat pada jaman itu juga sudah mengenali alat transportasi walau masih sederhana, dan juga adanya hiasan dinding, lukisan dan patung ukiran sebagai kelompok kerajinan seni. Beberapa contoh koleksi adalah sebagai berikut.

IV. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

A. Deskripsi Objek Perancangan

Sesuai dengan ketentuan perancangan tugas akhir, pemilihan lokasi dengan luas kurang lebih 1000 m², kantor ini adalah kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Papua Barat. Arsitektur kantor ini memiliki gaya modern namun masih ada kesan *local content* pada bagian fasad.

B. Lokasi Perancangan

1. Data Tapak

Nama Lokasi : Kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Provinsi Barat

Lokasi : Jalan Sowi Gunung, Manokwari, Papua Barat

Luas Bangunan: 1.235 m²

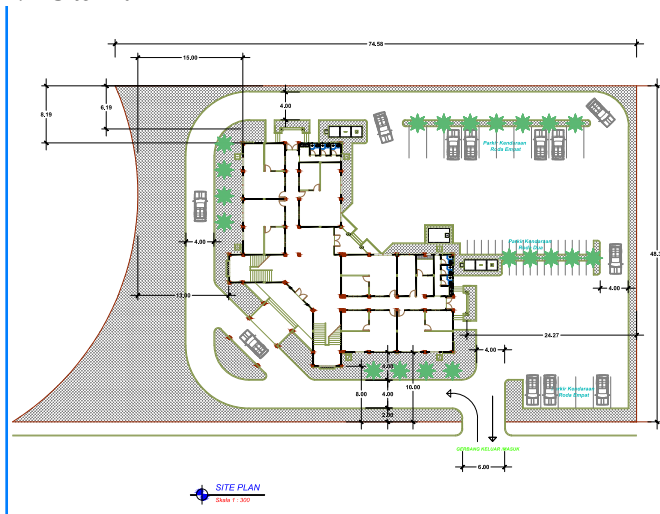
Luas Lantai 1 : 625 m²

Luas Lantai 2 : 610 m²



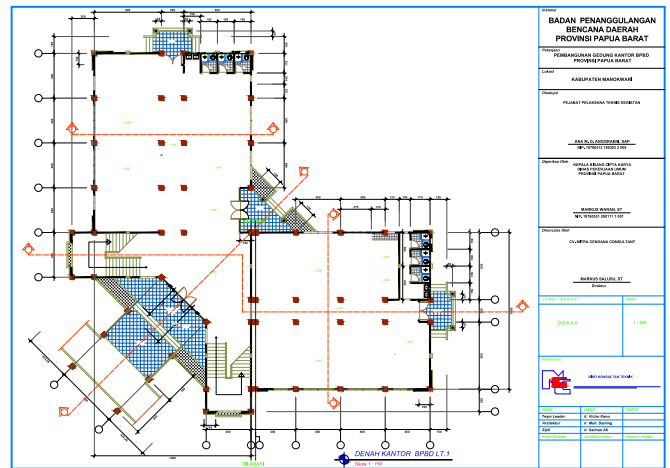
Gambar 4.1 Lokasi perancangan (sumber: Google earth)

2. Site Plan



Gambar 4.2 Site Plan (Sumber: Kontraktor)

3. Denah

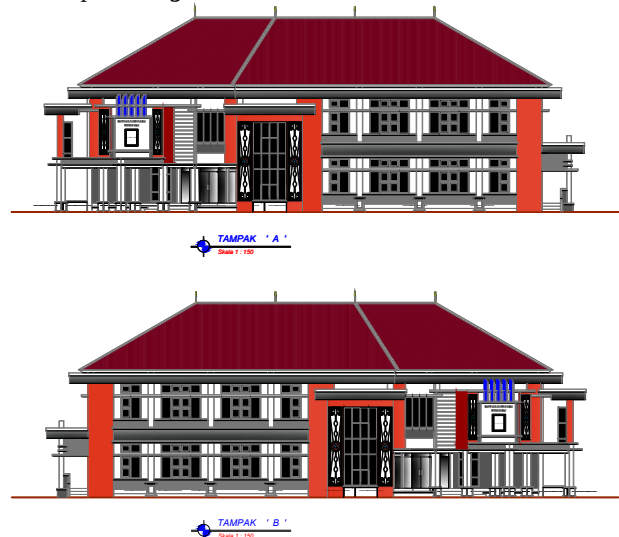


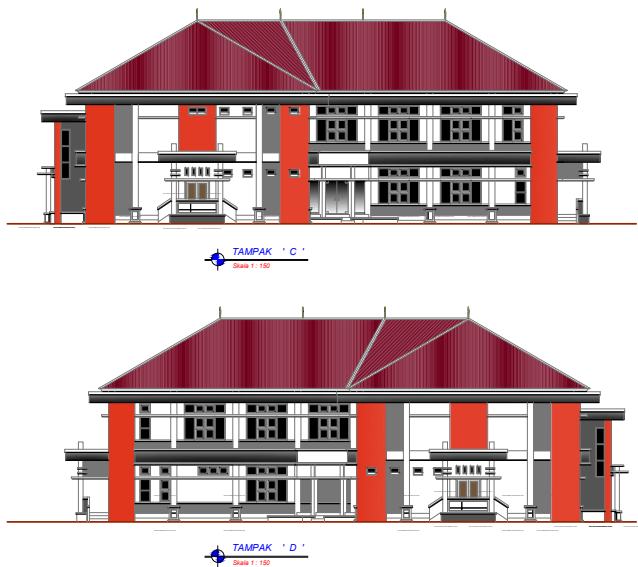
Gambar 4.3 Denah lantai 1 (Sumber: Kontraktor)



Gambar 4.4 Tampak sudut kantor (Sumber: <http://bpbdpapuarat.com>)

4. Tampak Bangunan





Gambar 4.5 Tampak bangunan A-B-C-D (Sumber: kontraktor)

5. Foto Tapak Dalam



Gambar 4.6 Main entrance, pintu masuk sekunder, lobby, suasana interior bangunan (kiri ke kanan) (Sumber: dokumentasi pribadi)

V. PROGRAM PERANCANGAN

A. Latar Belakang Perancangan

Perancangan Interior Pusat Informasi Kebudayaan Suku Arfak ini akan dilaksanakan di kota Manokwari, Papua Barat. Kota Manokwari merupakan ibukota provinsi Papua Barat dan merupakan salah satu kota yang mengalami perkembangan ekonomi yang pesat di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari perubahan yang pesat dari segi infrastruktur kota dan juga banyaknya lapangan kerja yang ada. Selain itu, kota Manokwari juga mempunyai banyak tujuan wisata alam yang masih belum diketahui masyarakat luas. Salah satunya adalah Pegunungan Arfak yang merupakan pegunungan cagar alam. Pegunungan Arfak juga menjadi rumah bagi Suku Arfak.

Suku Arfak yang tinggal di daerah pegunungan Arfak merupakan gabungan dari suku Meuah, Moile, Hatam dan Manton. Masing-masing sub suku memiliki bahasa sendiri namun mereka dapat mengerti satu sama lain. Suku Arfak ini masih sangat susah untuk dicari informasinya, padahal, mereka memiliki budaya yang unik dan berbeda dari suku-suku lain di Papua.

Oleh karena sebab-sebab diatas, maka, diperlukan fasilitas pusat informasi yang dapat mengenalkan, dan melestarikan budaya suku Arfak di kota Manokwari. Dengan adanya fasilitas tersebut maka masyarakat dapat belajar, menghargai, dan melestarikan budaya suku Arfak tersebut.

B. Analisis Data Fisik

1. Tapak Luar



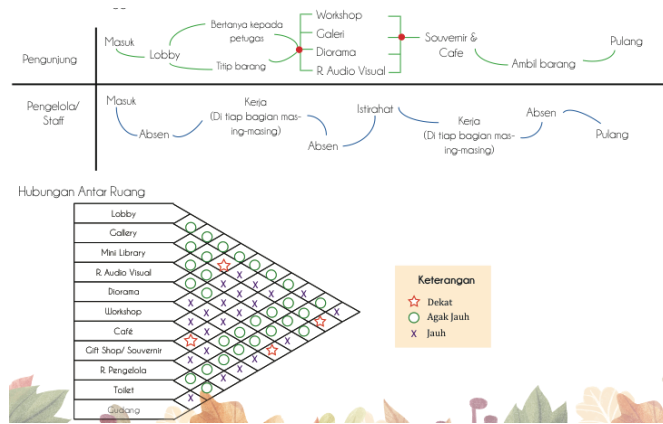
Gambar 5.1 Lokasi perancangan

Perancangan pusat informasi kebudayaan suku Arfak menggunakan bangunan kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah Provinsi Papua Barat (BPBD). Kantor ini terletak di wilayah perkantoran yang direncanakan oleh Pemerintah Provinsi untuk menjadi kompleks perkantoran yang meliputi kantor Gubernur, kantor Imigrasi, kantor Badan Keuangan Negara, dll.



Gambar 5.2 Site map perancangan

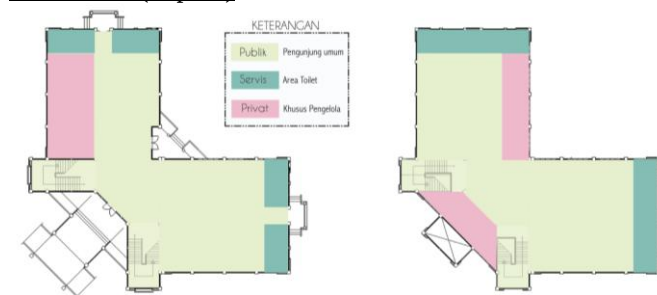
Perancangan pusat informasi kebudayaan suku Arfak menggunakan bangunan kantor Badan Penanggulangan Bencana Daerah Provinsi Papua Barat (BPBD). Kantor ini terletak di wilayah perkantoran yang direncanakan oleh Pemerintah Provinsi untuk menjadi kompleks perkantoran yang meliputi kantor Gubernur, kantor Imigrasi, kantor Badan Keuangan Negara, dll.



Gambar 5.6 Pola sirkulasi dan hubungan antar ruang

D. Zoning

Alternatif 1 (terpilih)



Gambar 5.7 Zoning alternatif 1

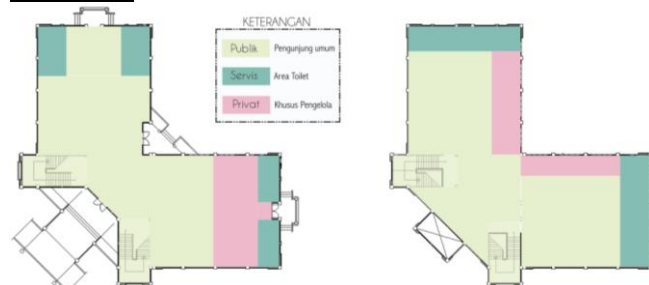
Kelebihan:

- Area publik luas dan dekat dengan *main entrance*, mempermudah akses bagi pengunjung
- Area servis (toilet) terbagi 2, setiap sisi disediakan, mempermudah akses bagi pengunjung
- Area privat terfokus sehingga aktivitas pengelola tidak mengganggu pengunjung.

Kekurangan:

- Area servis terletak disudut bangunan sehingga pengunjung harus melewati area lainnya.

Alternatif 2



Gambar 5.8 Zoning alternatif 2

Kelebihan:

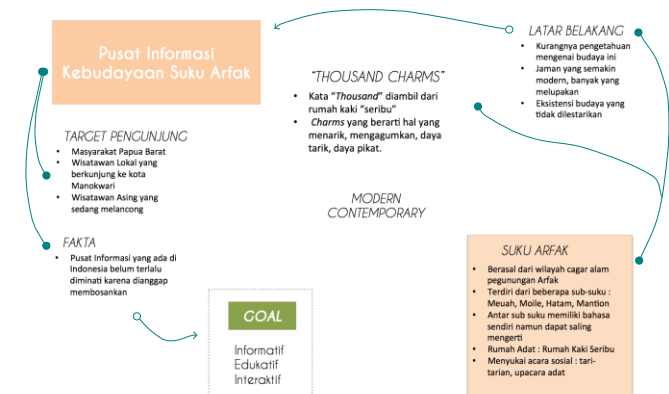
- Area publik luas dan dekat dengan *main entrance*, mempermudah akses bagi pengunjung
- Terdapat area servis khusus pengelola sehingga tidak mengganggu fasilitas dan aktivitas pengunjung

Kekurangan:

- Area servis pada lantai 1 dan 2 (sebelah kiri) tidak sejajar, sehingga sistem pembuangan air kotor susah.
- Area privat terpojok, akan sulit bagi pengelola untuk mengawasi.

VI. KONSEP, TRANSFORMASI DESAIN, & DESAIN AKHIR

A. Konsep Desain



Gambar 6.1 Latar belakang konsep desain

Konsep desain yang dipakai berangkat dari latar belakang perancangan pusat informasi kebudayaan suku Arfak di antaranya adalah:

- Budaya suku Arfak yang merupakan salah satu budaya asli dari Indonesia belum banyak diketahui eksistensinya oleh banyak masyarakat Indonesia.
- Masyarakat Papua masih dipandang sebelah mata oleh masyarakat dari luar Papua.
- Perkembangan jaman yang semakin modern, budaya Indonesia yang adalah jati diri bangsa Indonesia harus dilestarikan agar tidak terlupakan.
- Target pengunjung adalah seluruh masyarakat Indonesia, terutama masyarakat Manokwari. Wisatawan asing pun menjadi target pengunjung pusat informasi ini.
- Fakta bahwa di Indonesia, pusat informasi masih kurang diminati dan masih dianggap membosankan.
- Belum adanya pusat informasi di provinsi Papua Barat, di provinsi Papua terdapat beberapa tempat.
- Budaya suku Arfak berbeda dari budaya suku Papua lainnya.
- Suku Arfak merupakan masyarakat yang tinggal di wilayah cagar alam pegunungan Arfak, rumah adat mereka adalah Rumah Kaki Seribu.
- Agar masyarakat tertarik untuk terus mengunjungi pusat informasi maka, diperlukan wadah yang informatif, edukatif, dan interaktif.

Melalui analisis tersebut, maka konsep desain yang dipakai pada perancangan pusat informasi ini didasari oleh tujuan untuk menyediakan wadah yang informatif, edukatif, dan interaktif tersebut. Tema yang diambil adalah "*Thousand Charms*" yang dalam Bahasa Indonesia berarti ribuan pesona. Kata *thousand* diambil dari rumah adat suku Arfak yaitu rumah kaki seribu. Sedangkan *charms* berarti mempesona,

terpesona, menarik. Jika digabungkan kata *thousand charms*, memiliki arti banyak hal yang menarik.

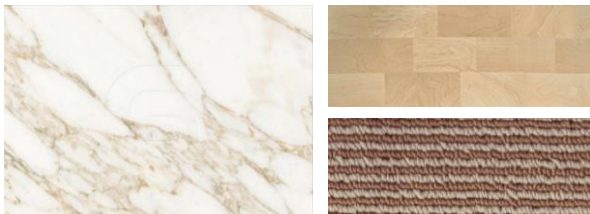
Gaya desain yang dipakai adalah *modern contemporary*. Gaya desain ini dipilih karena merupakan gaya desain baru yang diimplementasikan di Manokwari. Bangunan-bangunan di Manokwari masih belum mengenal gaya desain selain modern dan tradisional, maka dengan digunakannya gaya desain *modern contemporary* ini maka diharapkan menjadi salah satu daya tarik bagi masyarakat Manokwari.

B. Aplikasi Konsep Desain dalam Perancangan

1. Pada elemen interior

Elemen interior atau elemen pembentuk ruang adalah hal yang penting dalam perancangan interior karena suatu ruangan interior harus mempunyai 3 elemen tersebut agar dapat disebut sebagai ruang interior. Berikut adalah aplikasi konsep desain pada elemen interior:

- Lantai



Bahan : *Calcatta Marble*, Parket dan Karpet

Warna : *Broken White*, Coklat

Tekstur: Halus

- Dinding



Bentuk : Geometris

Bahan : Batu bata dengan *finishing* cat dinding dan HPL

Warna : *Broken White*, Coklat

Tekstur: Halus

- Plafon



Bentuk : Geometris

Bahan : *Gypsum Board* dengan *finishing* cat dinding dan plat kayu

Warna : *Broken White*, Coklat tua

Tekstur: Halus dan kasar

2. Pada Elemen Pendukung

- Tangga

- Partisi

Bentuk : Geometris

Bahan : Rangka kayu dengan *finishing* cat dinding dan HPL

Warna : *Broken White*, Coklat

Tekstur: Halus dan kasar

- Pintu

Bentuk : Geometris

Bahan : Kaca dan Kayu

Warna : Coklat

Tekstur: Halus

- Jendela

Bentuk : Geometris

Bahan : Kaca dengan kusen kayu

Tekstur: Halus

3. Pada Perabot

- Meja

Bentuk : Geometris

Bahan : Kayu, tripleks dengan *finishing* cat duco dan HPL

Warna : Coklat muda, putih

Tekstur: Halus

- Kursi

Bahan : Kayu dengan *finishing* cat, HPL dan busa/*foam*.

Warna : Putih, oranye, biru muda dan coklat

Tekstur: Halus dan kasar

- Rak

Bentuk : Geometris

Bahan : Rangka kayu dengan *finishing* cat duco dan HPL

Warna : Coklat muda, putih

Tekstur: Halus

4. Pada Sistem Interior

- Pencahayaan

Pencahayaan dalam perancangan interior pusat informasi ini banyak menggunakan pencahayaan alami namun diperlukan juga pencahayaan buatan yang dapat lebih menonjolkan benda-benda di galeri. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah *LED dimmer*, *downlight spotlight*, dan *wallwasher*.

- Penghawaan

Sistem penghawaan pada perancangan interior pusat informasi ini menggunakan penghawaan buatan yaitu *AC Central*. Hal ini dikarenakan pusat informasi ini memamerkan beberapa benda yang perlu dijaga tingkat kelembapan, dan temperatur ruangnya. Pengunjung juga akan menjadi lebih nyaman jika temperatur disetiap ruangan tetap sama.

- Akustik

Sistem akustik yang digunakan dalam perancangan interior pusat informasi ini adalah *speaker*, *polyester*, dan *wood panel*. Ketiga benda tersebut digunakan pada ruang *audio visual* agar ruangan tersebut kedap suara.

- Proteksi kebakaran

Sistem proteksi kebakaran merupakan hal yang penting dalam perancangan interior pusat informasi ini, dikarenakan benda-benda pajangan merupakan benda bernilai tinggi serta keselamatan pengunjung dan pengelola juga penting. Oleh karena itu diperlukan beberapa sistem proteksi kebakaran yang diaplikasikan pada perancangan ini yaitu:

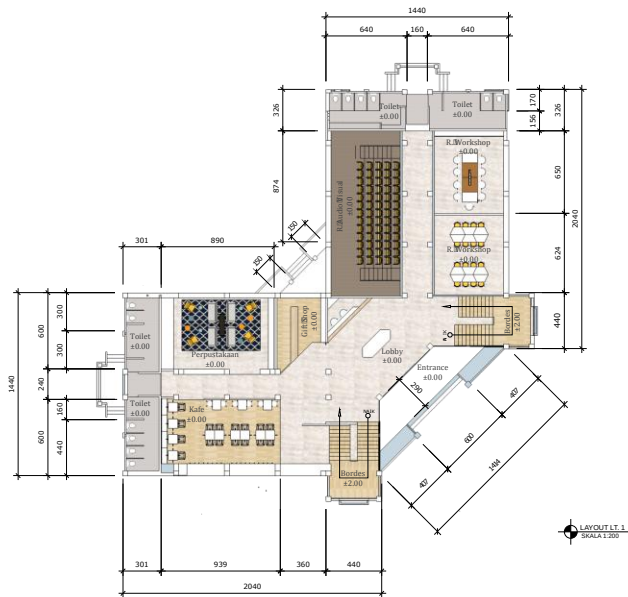
- Detektor panas, asap, gas dan nyala api
- *Hydrant*, *Sprinkler*, APAR
- Jalur Evakuasi

- Proteksi keamanan

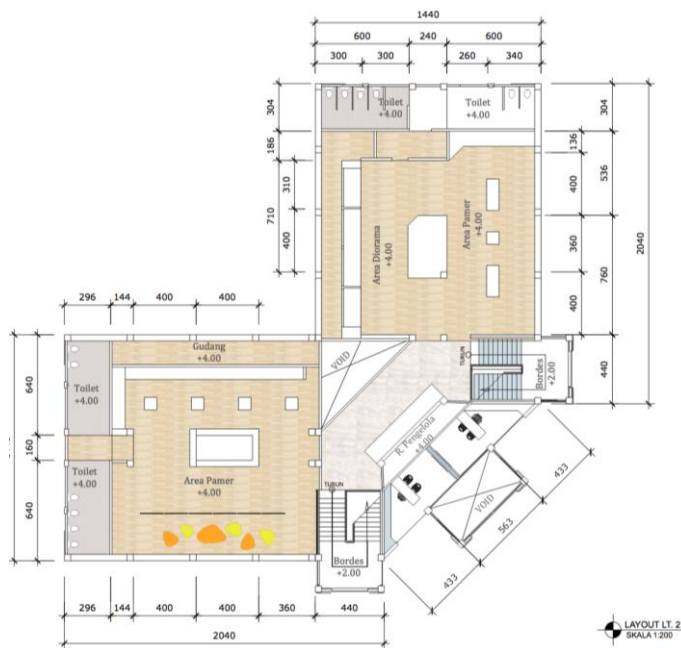
Benda-benda pajangan merupakan benda yang bernilai tinggi dan sangat sulit dikumpulkan oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang menjamin keamanan benda-benda tersebut dari curian dan pengrusakan. Pada kaca penutup diberikan alarm dan sensor gerak sehingga jika ada pergerakan maka akan ada alarm yang memperingatkan pengelola. Selain itu, diperlukan

juga CCTV disetiap sudut ruangan terkecuali toilet agar dapat mencegah adanya hal-hal yang tidak diinginkan

C. Concept Sketch



Gambar 6.2 Layout lantai 1



Gambar 6.3 Layout lantai 2



Gambar 6.4 Sketsa Lobby



Gambar 6.5 Sketsa Area Pamer Benda Kesenian

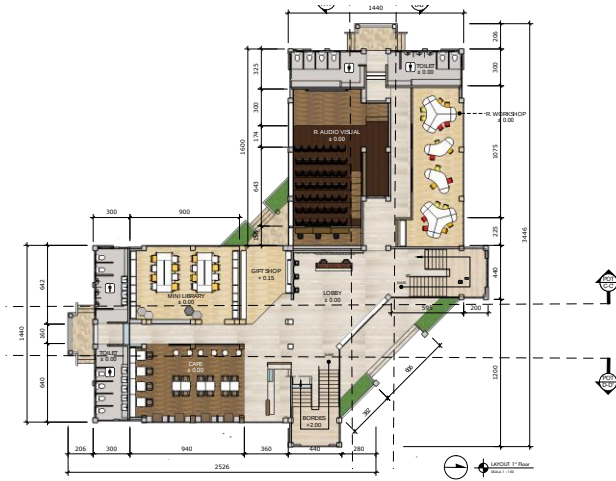


Gambar 6.6 Sketsa Area Pamer Diorama

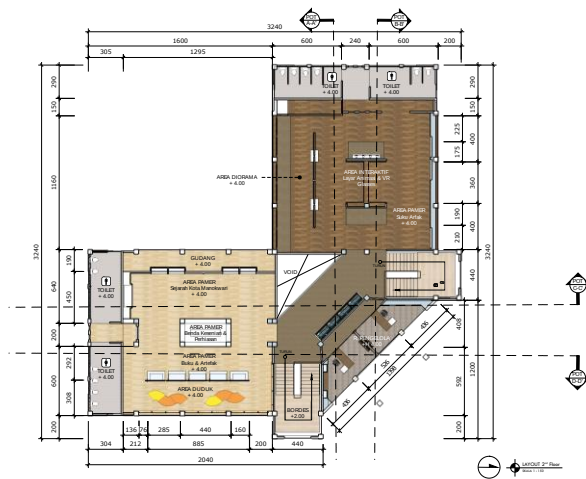


Gambar 6.7 Sketsa Area Kafe

D. Desain Akhir



Gambar 6.8 Layout lantai 1



Gambar 6.9 Layout lantai 2



Gambar 6.10 Lobi



Gambar 6.11 Kafe



Gambar 6.12 Kafe



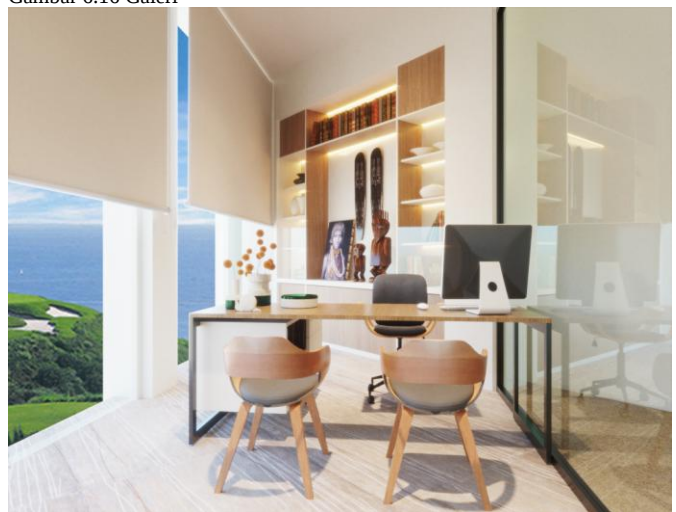
Gambar 6.13 Ruang Audio Visual



Gambar 6.16 Galeri



Gambar 6.14 Perpustakaan



Gambar 6.17 Ruang Pengelola



Gambar 6.15 Galeri

VII. SIMPULAN

Masyarakat Suku Arfak merupakan masyarakat asli yang tinggal di Pegunungan Arfak di kota Manokwari. Kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan Suku Arfak ini sangat disayangkan karena mereka memiliki budaya unik dan berbeda daripada suku-suku lain di daerah Papua yang patut untuk dilestarikan dan dipelajari. Pembahasan Suku Arfak ini juga jarang ditemukan di buku pelajaran, koran, dan media cetak lainnya, padahal budaya suku-suku di Papua sangat diminati oleh masyarakat mancanegara, apalagi oleh bangsa Belanda.

Realita tersebutlah yang akhirnya mendasari perancangan ini. Merancang sebuah pusat informasi yang dapat menarik minat masyarakat lokal untuk belajar dan melestarikan budaya Suku Arfak ini. Untuk dapat menarik minat masyarakat ditengah-tengah jaman modern ini maka diperlukan desain yang interaktif, sehingga masyarakat tidak merasa bosan, namun, tidak melupakan tujuan pusat informasi yang edukatif dan informatif.

Gaya desain yang diambil adalah gaya desain *moderncontermporer* yang dipadukan dengan etnik Suku Arfak yang diaplikasikan pada penggunaan material dan

warna pada desain. Untuk menarik minat pengunjung maka, diaplikasikan sistem teknologi masa kini seperti *Vitruual Reality Glasses*, *Interactive Table*, *Interactive Wall*, dan *Museum App*.

Tema yang diambil pada perancangan ini adalah "*Thousand Charms*" yang memiliki arti "Ribuan Pesona", kata "*Thousand*" diadaptasi dari rumah adat suku Arfak yaitu rumah kaki seribu, sedangkan kata "*Charms*" mempunyai dua arti yaitu pesona dari budaya suku Arfak dan pengunjung yang terpesona akan budaya suku Arfak yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Koentjaraningrat. *Sejarat Teori Antropologi I*. Jakarta: UI Press, 1987.
- [2] Lawson, Bryan. *How Designer Think: The Design Process Demystified*. New York: Architectural Press, 2005.
- [3] *Kabupaten Manokwari Dalam Angka 2014* Manokwari: Badan Pusat Statistik Kabupaten Manokwari, 2014.
- [4] Koentjaraningrat dkk. *Irian Jaya, Membangun Masyarakat Majemuk*. Kyoto:Djambatan, 1992.