

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MUSEUM BATIK KOTA SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN LOKAL BUDAYA ARSITEKTUR SURAKARTA

Febri Toni Setiawan¹, Uly Irma Maulina Hanafiah², Maysitha Fitri Az Zahra³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

febritoni@student.telkomuniversity.ac.id¹, ulyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id²,
maysithafitri@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO sebagai *Representative list of the Intangible Cultural Heritage of Humanity* karena kaya akan simbol dan filosofi kehidupan masyarakat Indonesia. Di kota Surakarta sendiri batik sudah berkembang pada abad ke-20, dimana batik menjadi sebuah identitas ekonomi bagi masyarakat Surakarta dan sampai saat ini eksistensinya masih tinggi karena kota Surakarta merupakan kota terbesar kedua penghasil batik di Indonesia. Mengenai kebutuhan dalam upaya pelestarian dan pendidikan mengenai batik yang meliputi rekreasi dan apresiasi perlu adanya Perancangan Interior Museum Batik Surakarta. Perancangan interior museum dengan desain baru sebagai upaya meningkatkan nilai fungsional museum sebagai tempat umum yang memfasilitasi kegiatan edukasi, konservasi, rekreasi, dan sosialisasi. Objek perancangan yang digarap berfokus pada interior ruang lobby, ruang informasi, ruang pameran, showroom, dan workshop. Melalui pemilihan pendekatan Kearifan Lokal Budaya Arsitektur Surakarta diharapkan museum dapat memiliki identitas yang tidak lepas dari daerahnya. Tema "Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan" yang di padukan dengan Konsep yang mengusung gaya "Etnik Kontemporer" bertujuan untuk memberikan pengalaman ruang terhadap pengunjung dalam mengunjungi museum budaya yang mampu mengedukasi dengan aktivitas yang lebih inovatif dan atraktif.

Kata Kunci : Batik, Desain Interior, Museum, Etnik Kontemporer

Abstract

Batik is one of Indonesia's cultural heritages that has been recognized by UNESCO as a Representative list of the Intangible Cultural Heritage of Humanity because it is rich in symbols and philosophies of Indonesian people's life. In the city of Surakarta itself, batik has developed in the 20th century, where batik has become an economic identity for the people of Surakarta and until now its existence is still high because the city of Surakarta is the second largest city producing batik in Indonesia. Regarding the need for conservation and education about batik, which includes recreation and appreciation, it is necessary to have an Interior Design for the Surakarta Batik Museum. The interior design of the museum with a new design is an effort to increase the functional value of the museum as a public place that facilitates education, conservation, recreation, and socialization activities. The design object that was worked on was focused on the interior of the lobby room, information room, exhibition room, showroom, and workshop. Through the selection of a local wisdom approach to Surakarta architectural culture, it is hoped that the museum can have an identity that cannot be separated from its area. The theme of "Batik Influence of Age and Environment" combined with the concept that carries the style of "Contemporary Ethnic" aims to provide a space experience for visitors to visit cultural museums that are able to educate with more innovative and attractive activities.

Keywords: Batik, Interior Design, Museum, Contemporary Ethnic

1. Pendahuluan

Keberagaman budaya Indonesia menjadikan Indonesia sebagai negara yang kaya akan peninggalan budaya baik dari segi kesenian dan peninggalan yang dapat dirasakan. Warisan Batik menjadi salah satu parameter perkembangan budaya, khususnya di wilayah Jawa Tengah. Hingga sampai saat ini batik merupakan budaya Indonesia yang menjadi perhatian bagi masyarakat lokal maupun mancanegara. Oleh karena itu, keberadaan

museum batik sebagai wahana konservasi dan edukasi yang menyimpan informasi kesejarahan dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan batik dirasa penting untuk di rencanakan dengan baik sebagai upaya pelestarian budaya.

Kota Surakarta sebagai kota terbesar kedua di Indonesia dengan ciri khas khusus dan berbagai jenis yang beragam. Namun, upaya pemerintah kota Surakarta dalam mengembangkan fasilitas edukasi batik dirasa belum maksimal. Hal itu ditunjukkan dengan adanya wacana pemerintah mengenai pengadaan Museum Batik Kota Surakarta, namun sampai saat ini program tersebut masih terkendala dengan ketersediaan lokasi, bangunan, koleksi dan pendanaan yang sampai saat ini belum ditemukan perkembangan. Museum batik di Surakarta lebih banyak dikelola oleh pihak swasta, dimana setiap museum lebih mengutamakan brand batik masing-masing sehingga diperlukan biaya yang lebih mahal untuk melakukan penelitian atau pembelajaran batik karena merupakan bagian dari sektor usahanya. Hal ini sangat disayangkan khususnya, bagi pelajar-pelajar yang ada di Surakarta dan sekitarnya, mengingat Kota Surakarta selain sebagai kota pariwisata, industri, budaya, juga sebagai kota yang tingkat pendidikannya semakin tinggi.

Lokasi *Museum Batik Kota Surakarta* diasumsikan berada di Jalan Jendral Brigjen Slamet Riyadi, yang letaknya dirasa sangat strategis yaitu berada di tengah kota Surakarta dan merupakan jalan utama yang mudah dijangkau. Letaknya berdekatan dengan kawasan batik yaitu Kauman dan laweyan.

Berdasarkan latar belakang maka diperlukan Perancangan Museum Batik Kota Surakarta yang dapat menaungi seluruh cara kerja dan pengkoleksian batik surakarta dengan baik. Sehingga pengunjung dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang batik yang secara langsung dapat membantu melestarikan budaya batik di Surakarta. Tujuan perancangan interior Museum Batik Kota Surakarta ini adalah merancang interior dengan mengimplementasi budaya arsitektur lokal yang di padukan dengan elemen batik dan teknologi modern dapat menjadi identitas serta daya tarik baru terhadap museum. Sehingga akan menghasilkan desain baru yang dapat menjadi ikon bangunan Museum Batik di Surakarta.

Metode perancangan mencakup proses input, sintesa dan output. Input merupakan sekumpulan data yang serupa data literature, lapangan, dan data ciri – ciri umum, Sintesa merupakan proses analisis dari data yang sudah dikumpulkan untuk kepentingan pemecahan masalah. Selanjutnya dilanjutkan dengan proses sintesa atau penggabungan data hasil analisis untuk menyelesaikan masalah desain. Output merupakan hasil dari proses analisis desain.

2. Dasar Teori dan Perancangan

2.1. Definisi Museum

Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan. karena itu bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan menurut ICOM (Internasional Council of Museums, 1974)

2.2. Klasifikasi Museum

Direktorat Permuseuman membagi museum menjadi tiga tipe berdasarkan jenis koleksinya. Jika dikaji dari hal tersebut museum yang dirancang masuk dalam klasifikasi Museum Khusus, yaitu museum yang membatasi jenis koleksinya, berupa kumpulan bukti material atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau satu cabang seni atau satu cabang teknologi. Dalam hal ini Museum fokus pada satu cabang seni tekstil nusantara yaitu Batik. Sisilainnya adalah museum sebagai pelestarian kebudayaan batik nusantara Khususnya batik Surakarta. Dari definisi dan klasifikasi yang dijelaskan di atas fungsi dan kegunaan museum adalah untuk membuat daya tarik baru masyarakat terhadap museum dan budaya batik lokal melalui fasilitas museum.

2.3. Standarisasi Perancangan Museum

1. Lokasi yang strategis dan menunjang perancangan museum. Lokasi perancangan museum terletak di pusat kota sehingga sirkulasi pengunjung sangat mudah, terutama jalur darat. Terletak di kawasan sekolah, perumahan dan perkantoran.
2. Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip *konservasi*, agar koleksi museum tetap lestari. Bangunan museum minimal dapat dikelompokkan menjadi

dua kelompok, yaitu bangunan pokok (pameran tetap, pameran *temporer*, *auditorium*, kantor, *laboratorium konservasi*, perpustakaan, bengkel *preparasi*, dan ruang penyimpanan koleksi) dan bangunan penunjang (pos keamanan, museum *shop*, tiket *box*, toilet, *lobby*, dan tempat parkir).

3. Koleksi harus memiliki nilai sejarah dan nilai ilmiah (termasuk nilai *estetika*), dapat diidentifikasi mengenai bentuk, tipe, gaya, fungsi, makna, asal secara historis dan geografis, atau periodenya.
4. Pencahayaan pada perancangan museum khususnya ruang pameran harus memperhatikan kelembaban yang disarankan yaitu 50% dengan suhu 21⁰ C–26⁰ C2. Sehingga pencahayaan buatan menjadi lebih baik dibanding pencahayaan alami untuk tidak merusak benda koleksi. Namun, Pencahayaan buatan yang digunakan harus tetap diperhatikan pada tingkat keterangan cahaya tertentu untuk mengurangi dampak radiasi sinar ultraviolet terhadap benda koleksi.
5. Penghawaan pada museum lebih baik untuk mengaplikasikan penghawaan alami. Perwujudannya bisa melalui perletakan peletakan bukaan jendela dan ventilasi pada ruangan museum yang diarahkan sehingga membentuk sirkulasi silang yang baik. Sedangkan, untuk menjaga ketahanan dan pemeliharaan benda koleksi pada ruang pameran lebih baik digunakan penghawaan buatan melalui penggunaan AC.
6. Ergonomi dan Tata Letak Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi harus diperhatikan dengan baik agar memberikan alur pameran yang maksimal dan berkesan. Sehingga standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum harus diterapkan dengan baik.
7. Jalur sirkulasi dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi dan membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan. Penentuan jalur sirkulasi bergantung juga pada alur cerita yang ingin disampaikan dalam pameran
8. Keamanan yang harus diperhatikan dalam perancangan museum adalah dalam menyediakan sebuah organisasi ruang yang dapat menghubungkan setiap zona-zona keamanan dan operasi sistem keamanan yang efisien.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data Perancangan

Nama Proyek	: Museum Batik Kota Surakarta
Lokasi	: Jl. Brigjen Slamet Riyadi No. 351, Surakarta. Jawa Tengah
Luas bangunan	: 4800 m ²
Jumlah lantai	: 1 Lantai

3.2. Tema Perancangan

Tema yang dipilih dalam perancangan Museum Batik Kota Surakarta ini yaitu "*Batik Pengaruh Zaman dan Lingkungan*". Tema ini identik dengan pemilihan pendekatan desain kearifan lokal yang dipilih. Kearifan lokal yang diambil adalah batik dan poin dari pengaruh lingkungan yaitu arsitektur Surakarta. Kedua objek tersebut di aplikasikan untuk menghubungkan antara pengguna ruang dengan tema ini adalah kesesuaian suasana ruang melalui representasi langgam arsitektur Surakarta dengan penyampaian koleksi museum yang masih selaras dengan perkembangan batik dari masa ke masa. Sifat ruang pada bangunan ini membuat pengguna responsif terhadap kekayaan budaya arsitektur dan batik Surakarta melalui fungsi museum yang edukatif, konservatif, dan rekreatif.

3.3. Konsep Perancangan

Konsep Perancangan Yang diterapkan dalam perancangan Museum Batik Kota Surakarta ini adalah "*Etnik Kontemporer*". Konsep ini merupakan Perpaduan dari pendekatan dan tema. Konsep Etnik Kontemporer ini memceritakan tentang perpaduan pendekatan Kearifan Lokal yang merepresentasikan arsitektur Surakarta sehingga dipilih konsep dengan peng gayaan yang sedemikian rupa untuk mewujudkan suasana desain interior yang menjadi identitas museum. Serta memfasilitasi segala keperluan fasilitas kegiatan masyarakat dan pengunjung sehingga mampu meningkatkan daya tarik pengunjung. Ini akan membuat museum akan lebih sering dikunjungi dan menjadi destinasi tempat public yang mampu mawadahi fungsi museum yang interaktif, rekreatif, dan informatif.

3.4. Konsep Bentuk

Bentuk-bentuk geometris digunakan sebagai pengisi ruang melalui perpaduan unsur lengkung, lurus dan terdapat motif sebagai aksent. Untuk menyesuaikan dengan konsep karakter museum yang memerlukan suasana

museum yang bersifat formal, tegas, dan efisien yang dapat dicapai melalui pengaplikasian bentuk dan garis tersebut. Pengaplikasian bentuk pada ruang pameran menggunakan pengolahan bentuk geometris lingkaran dan garis yang bertujuan agar ruang memberikan kesan ruang pameran yang tidak monoton dan kaku.



Gambar 1. Penerapan Bentuk Pada Ruang Pamer
Sumber: Dokumen Pribadi

3.5. Konsep Warna

Sesuai dengan konsep dan tema dari perancangan Museum Batik Kota Surakarta yaitu Interior Arsitektur Jawa Tengah, maka warna yang digunakan mengacu pada komposisi warna kuning dan hijau sebagai warna aksen dan dekoratif dan untuk memberikan kesan tidak membosankan. Untuk warna secara keseluruhan adalah mengaplikasikan warna natural material kayu dan warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam. Sebagai warna yang netral digunakan pada ruang lobby dan lounge. Sedangkan, pengaplikasian warna alami dan cokelat untuk mendukung suasana tradisional dan menekankan pendekatan yang dipilih yaitu di dominasi oleh pengaplikasian warna cokelat tersebut, sehingga suasana tradisional lebih terasa pada saat memasuki ruangan informasi, ruang pameran, ruang workshop, dan ruang showroom.



Gambar 2. Penerapan Warna Pada Perancangan
Sumber: Dokumen Pribadi

3.6. Konsep Material

Dengan aplikasi material perpaduan kearifan bangunan tradisional jawa, serta pemenuhan kebutuhan kehidupan modern. Mengolah material lokal dengan kreatif dan tepat guna membuat bangunan berumur panjang, hemat pemeliharaan, dan memberi nilai tambah pada bangunan secara keseluruhan. Untuk mendukung tema dan konsep perancangan sehingga dapat mendukung suasana tradisional banyak diterapkan material kayu, seperti pengaplikasian kayu solid, parket, dan HPL. Kemudian, disukung melalui penggunaan material batu alam dan logam untuk memberikan suasana kontemporer yang eksklusif. Pada bagian display menggunakan material dengan bahan yang transparan sebagai pendukung konsep perancangan dengan kesan kuat.

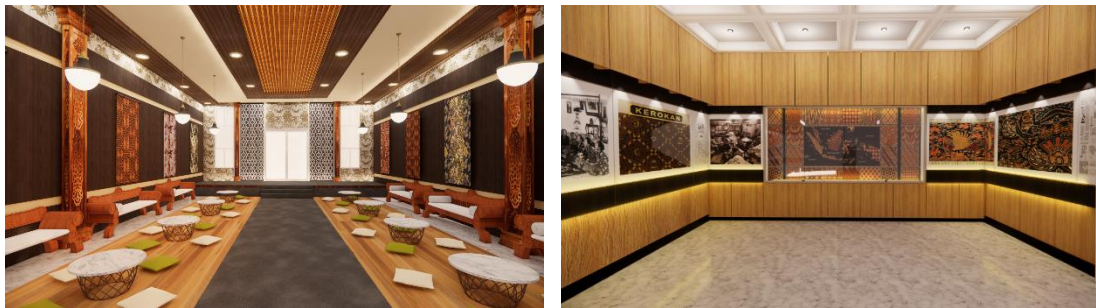


Gambar 3. Penerapan Material Pada Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

3.7. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan alami diterapkan pada ruangan yang berada di area depan khususnya lobby dan lounge sehingga memperoleh pencahayaan yang lebih natural dan kesan ruang yang lebih luas serta megah. Untuk pencahayaan buatan diaplikasikan juga lampu *general light*, *spotlight*, dan *accent light*. Pada ruang pameran digunakan *general light*, LED strip, dan *spotlight* untuk menerangi koleksi pada display terbuka dan vitrin serta lampu LED strip diperuntukkan sebagai alur sirkulasi pengunjung dan petunjuk jalur evakuasi. Untuk ruang *workshop* diberikan *task lamp* melalui lampu gantung sebagai pencahayaan khusus pada saat pengunjung melakukan kegiatan membuat batik.



Gambar 4. Penerapan Pencahayaan Pada Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

3.8. Konsep Penghawaan

Untuk menjaga keamanan koleksi dan kenyamanan pengunjung museum secara keseluruhan menggunakan penghawaan yang didapatkan dari penghawaan buatan melalui pengaplikasian AC (*Air Conditioner*). Hal tersebut ditujukan untuk menjaga tingkat suhu udara harus dijaga antara 20°-24°C, sedangkan kelembaban antara 45-60%. Untuk mengurangi pencemaran debu gas dari zat kimia dan debu garam dari air hujan dapat digunakan *airlocks* untuk membantu menjaga kebersihan udara pada ruang museum secara keseluruhan. Dalam perancangan museum batik kota surakarta akan menggunakan system penghawaan AC central dan Ac split pada ruangan sekunder museum.



Gambar 4. Penerapan Penghawaan Pada Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

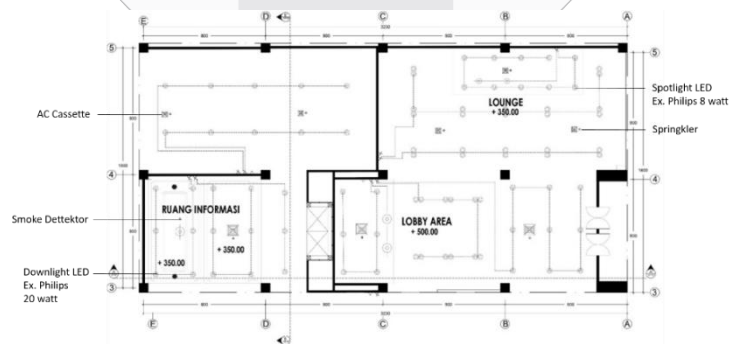
3.9. Konsep Keamana

Sistem keamanan yang digunakan untuk menghindari kejahatan pencurian benda koleksi yang di pameran dalam Museum Batik Kota Surakarta dengan menggunakan CCTV (*Close Circuit Television*) untuk monitring kegiatan yang sedang berlangsung dan *Sistem door and excit control* untuk mengatasi bahaya melalui perangkat pendeteksi elektronik. Sistem keamanan untuk benda koleksi yang terdapat di museum agar menghindari dari kerusakan dari manusia maka mengaplikasikan pagar pembatas atau railing kaca pada area display benda koleksi. Sistem keamanan untuk penanggulangan kebakaran terhadap seluruh ruang yang terdapat di museum dan benda koleksi yang dipamerkan, menggunakan sistem keamanan dengan alarm, sprinkler, dan APAR. Penerapan keamanan untuk pengunjung berkebutuhan khusus pada toilet melalui standar toilet untuk pengguna kebutuhan khusus dan lift dengan dilengkapi pegangan rambat disetiap sisi lift. Sebagai petunjuk arah atau penenda jalur evakuasi diberikan pada dinding dan ceiling melalui penambahan LED Strip.



Gambar 4. Penerapan Keamanan Pada Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. Penerapan ME Pada Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

4. Kesimpulan

Desain Interior *Museum Batik Kota Surakarta* merupakan suatu wadah perkembangan komunitas pecinta batik dan desainer batik di Surakarta yang mempunyai konsep entertainment, informasi, pelestarian sekaligus mengajak masyarakat memperkenalkan batik sebagai kebutuhan fashion. Desain Interior *Museum Batik Kota Surakarta* memiliki konsep pendekatan Interior Tradisional yang sesuai aktifitas kegiatan pengunjung, dan merancang desain interior yang dapat menghadirkan suasana atmosfer interior yang dapat menumbuhkan minat dan kecintaan masyarakat terhadap batik. Dengan pemilihan konsep *Etnik Kntemporer* sehingga dapat memperkuat perancangan interior museum menjadikan suasana menjadi yang lebih inspiratif dengan menggunakan banyak warna serta dapat menyampaikan pesan melalui bentuk *artistic* yang diwujudkan pada elemen pembentuk ruang seperti dinding serta ornamen – ornamen yang ada. Dengan menggunakan unsur warna yang beragam akan memberikan kesan yang tidak monotone, sehingga diharapkan pengunjung akan lebih tertarik dan terinspirasi. Konsep tersebut dipadukan dengan dua peng gayaan, dengan tidak menghilangkan unsur yang terpenting yaitu kenyamanan. Dimana gagasan awalnya pengunjung dapat menikmati peragaan busana batik, memperoleh wawasan tentang batik, sekaligus dapat mengajak masyarakat untuk mencintai batik itu sendiri.

REFERENSI

- [1] Sutaarga, M. A. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*.
- [2] Wibisana, G. (2015). Perancangan Interior Museum Bandoeng Tempo Doeloe
- [3] Dillenburg, E. (2011). What, if Anything, is A Museum? *Exhibitionist Spring'11*.
- [4] Raktha, Rona. “Perancangan Arsitektur Pusat Informasi dan Kegiatan Mode di Suarabaya”. Laporan Tugas Akhir. Universitas Kristen Petra, 2002.
- [5] Panero, Julius and Martin Zelnik. *Human Dimension & Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd., 1979.
- [6] Dewanti, Kurniani. 2012. “Solo Batik Center Di Surakarta Dengan Pendekatan Konservasi” Laporan Tugas Akhir Kekaryaannya S1 Seni Desain dan Interior Institut Seni Indonesia Surakarta.