

Interior Pencerita, Kolaborasi Grafis Visual dan Desain Interior pada Perancangan Interior Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya

Thomas Ari Kristianto¹, Okta Putra Setio Ardianto², Caesario Ari Budianto³, Silvy Rahayu⁴

^{1,2,3} Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan ITS, Surabaya

⁴ Humas Perusahaan Air Minum Daerah (PDAM) Surya Sembada Surabaya

¹ thomasjawa@prodes.its.ac.id, ² okta@interior.its.ac.id, ³ caesario.budianto@interior.its.ac.id, ⁴ humas@pdam-sby.go.id

ABSTRAK

Museum dalam perkembangannya memiliki setidaknya tiga fungsi, yaitu sebagai konservasi benda bersejarah, edukasi dan rekreasi bagi pengunjungnya. Sebagai wahana yang terbuka untuk publik, museum berkembang dengan berbagai tema. Museum menjadi salah satu tujuan wisata masyarakat untuk mengetahui hal-hal yang sangat khusus. Atas dasar perkembangan situasi tersebut, Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Surya Sembada Surabaya sebagai perusahaan jasa penyedia dan pengelola air bersih Surabaya yang memiliki sejarah panjang memutuskan untuk membangun Museum “Rumah Air”. Museum ini dibangun bertujuan sebagai sarana konservasi benda-benda bersejarah mengenai perusahaan sekaligus sebagai sarana edukasi tentang air bersih bagi masyarakat.

Studi ini menggunakan metode evaluasi desain dengan analisa deskriptif kualitatif yang mengkaji mengenai perancangan dan hasil pelaksanaan interior Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya. Tujuan dari studi adalah menjelaskan peran kolaborasi perancangan interior dan visual grafis dalam konteks mendukung tujuan museum untuk “bercerita” mengenai perusahaan dan air bersih kepada masyarakat.

Hasil dari studi menunjukkan bahwa kolaborasi perancangan interior dan visual grafis pada Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya dapat menghadirkan “cerita” dalam 4 bagian, yaitu bagian pentingnya air, air di era kolonial, air di era sekarang dan air di masa depan. Seluruh bagian yang direncanakan dapat memberikan pengetahuan dan kesan yang utuh sehingga tercapai tujuan museum yaitu mengkomunikasikan sejarah perusahaan dan edukasi mengenai air bersih. Kolaborasi tersebut juga mampu menghadirkan citra museum yang memiliki semangat kebaruan walaupun penerapannya dilakukan pada bangunan dari masa kolonial tanpa harus melakukan banyak gubahan.

Kata kunci: *desain interior; visual grafis; museum; air bersih*

ABSTRACT

Museum in its development has at least three functions, namely as the conservation of historic objects, education and recreation for its visitors. As a learning medium that is free and accessible voluntarily by the visitors, the museum developed a variety of themes. On the basis of the development of the situation, Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Surya Sembada Surabaya as a service provider and clean water company Surabaya has a long history of deciding to build "Rumah Air" Museum. Aims as a means of conservation of the history of the objects as well as a means of education about clean water for the public.

This study uses descriptive qualitative methods that examine the design and results of the interior of "Rumah Air" Museum PDAM Surya Sembada Surabaya. The purpose of the study is to explain the role of interior design and graphic design collaboration in the context of supporting the museum's goal of "telling stories" about companies and clean water to the public.

The results of the study show that the collaboration of interior design and visual graphics at Surya Sembada Surabaya Water House Museum can present "story" in 4 parts, namely the importance of

water, the water in the colonial era, the water in the present era and the water in the future. All parts of the planned can provide the knowledge and the impression intact so that achieved the goal of the museum is to communicate the company's history and education about clean water. That collaboration is also able to present the image of a museum that has a spirit of novelty even implemented in buildings from the colonial period without having to make many compositions.

Keyword: interior design; visual graphic; museum; clean water

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 66 Tahun 2015 pasal 1 dijelaskan bahwa museum adalah lembaga yang memiliki fungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Koleksi yang dimaksud adalah segala jenis bukti material dari alam atau hasil budaya manusia yang penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan atau pariwisata. Dalam studinya mengenai motivasi mengunjungi museum, (Smith, 2015) menjelaskan bahwa museum dianggap sebagai sumber informasi terpercaya dan kunjungan ke museum dilakukan tidak hanya dalam rangka edukasi namun dilakukan untuk upaya memperkuat identitas dari entitas tertentu (semisal gender, kelas masyarakat, bangsa dan lainnya) melalui koleksi museum. Mempertimbangkan hal tersebut manajemen Perusahaan Air Minum Daerah (PDAM) Surya Sembada Surabaya memutuskan membuat Museum “Rumah Air” dengan memanfaatkan salah satu aset yang terletak di Jalan Basuki Rahmat Surabaya sebagai sarana mengkomunikasikan pengetahuan mengenai tata kelola air bersih sekaligus mengenalkan sejarah serta identitas perusahaan.

Museum berpeluang menjadi destinasi pilihan masyarakat dengan menawarkan tren konsep wisata *something to do* atau berwisata dengan menawarkan aktivitas (Purwanggono, 2018). Sebagai fasilitas yang berpeluang ramai dikunjungi masyarakat, museum tentu harus representatif dan dapat mencapai fungsi utamanya yaitu “bercerita” mengenai koleksi di dalamnya kepada masyarakat sebagai pengunjung. (Wulandari, 2017) menyebutkan dalam konteks kesuksesan menyampaikan informasi kepada pengunjung, museum harus dapat membuat kesan menyenangkan melalui koleksi dan pengalaman meruang melalui perencanaan elemen interior. Faktor interior yang dapat dimodifikasi adalah sirkulasi pengunjung, pencahayaan dan teknik pajang benda koleksi. Perencanaan dan pembangunan Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya telah dilakukan dengan melibatkan perencana interior pada tahun 2015 hingga 2016. Saat ini museum dapat dikunjungi oleh masyarakat umum secara terbatas dengan melakukan reservasi melalui kantor PDAM. Dengan kondisi tersebut studi mengenai interior museum dapat dengan ideal dan mendesak dilakukan karena dapat menjadi bahan masukan penyempurnaan museum selanjutnya.

Studi dilakukan dengan metode evaluasi desain dengan analisa deskriptif kualitatif dengan menjabarkan konsep perencanaan dan hasil pelaksanaan dengan disertai penilaian berdasarkan sumber ilmiah terkait keilmuan desain interior. Diharapkan dari metode tersebut dapat dilakukan penjelasan dari sisi ilmiah dari suatu konsep perencana dan pelaksanaan interior sehingga dapat menjadi masukan bagi pengembangan museum yang dapat dipertanggungjawabkan. Dari masukan tersebut dapat menjadi usaha Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya mencapai fungsi utama seperti yang telah ditetapkan oleh perusahaan dan pada ujungnya memberikan sumbangsih kemanfaatan pada masyarakat.

B. Tujuan dan Batasan Pembahasan

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, tujuan dari studi ini adalah:

- Menjelaskan korelasi konsep perancangan interior dan visual grafis Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya dan sumber ilmiah desain interior dalam konteks pencapaian fungsi museum untuk “bercerita” mengenai tata kelola air bersih di Surabaya.
- Menjadikan hasil studi ini sebagai masukan Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya pada tahap pengembangan selanjutnya.

Untuk mencapai tujuan tersebut diberikan batasan bahwa cakupan konsep perancangan interior dan grafis visual serta pelaksanaannya yang dilakukan studi adalah yang telah dilakukan pada tahapan pertama pada tahun 2015 hingga 2016. Cakupan tersebut meliputi sebagian besar area lantai 1 gedung aset PDAM Surya Sembada Surabaya yang berada di Jalan Basuki Rahmat nomor 119-121 Surabaya.

C. Faktor Interior yang Menjadi Pertimbangan Perencanaan

Walaupun bukan faktor yang paling berpengaruh dalam mewujudkan kesuksesan sebuah museum, faktor perencanaan interior merupakan faktor penting yang ikut mendukung suatu eksibisi museum mencapai sukses. Kathleen Mclean dalam (Wulandari, 2014), menyebutkan setidaknya ada 5 aspek interior yang mempengaruhi kesuksesan eksibisi museum yaitu konfigurasi pembentuk ruang (bentukan, warna, konfigurasi elemen interior dan *display* atau vitrin), pembentukan atmosfer ruang, sirkulasi alur pengunjung, tata pajang koleksi dan pencahayaan ruang. Penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Konfigurasi Pembentukan Ruang

Untuk membuat ruangan menjadi “hidup” dan membuat pengunjung merasa antusias adalah tujuan utama perencanaan konfigurasi pembentuk ruang. Pertimbangan pertama adalah bentukan. Pembentuk ruang berupa dinding, plafon, lantai, media simpan, vitrin bahkan bingkai koleksi sebaiknya mengadopsi bentuk dinamis daripada bentukan geometris kaku yang memiliki banyak sudut tajam. Pertimbangan selanjutnya adalah proporsi dan keseimbangan. Keseimbangan dapat dicapai setidaknya dengan 3 konfigurasi yaitu simetris, asimetris atau radial. Sedangkan proporsi adalah keseimbangan besaran antar elemen-elemen interior di dalam eksibisi museum. Selanjutnya yang perlu dipertimbangkan adalah ritme yaitu pengulangan warna, bentuk, identitas, ukuran, tekstur dan jarak antar elemen-elemen interior di dalam eksibisi museum. Pertimbangan terakhir setelah ritme adalah penekanan atau aksentuasi. Penekanan dapat berupa warna, bentuk, identitas, ukuran, tekstur dan pencahayaan. Penekanan menjadi pemecah kebosanan dan memberikan penguat identitas.

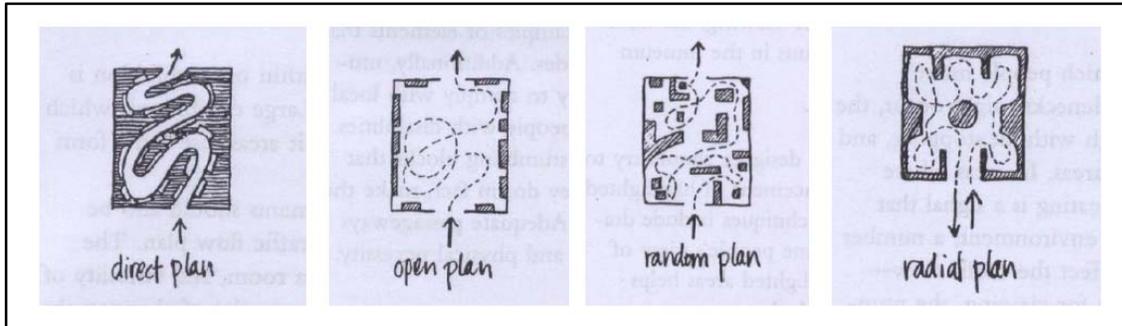
2. Pembentukan Atmosfer Ruang

Pembentukan atmosfer ruang eksibisi pada museum bertujuan untuk membuat pengunjung nyaman dan memacu minat untuk terus menikmati koleksi. *Climate setting* berupa penghawaan dan pencahayaan harus direncanakan sesuai proporsi jumlah kunjungan. Selanjutnya adalah pembangkitan suasana museum sesuai tema museum. Semisal jika suasana yang ingin ditampilkan adalah suasana modern di masa depan seluruh elemen interior haruslah disetting mencitrakan nuansa tersebut dan berlaku untuk tema-tema yang lain.

3. Sirkulasi Alur Pengunjung

Pola sirkulasi pada eksibisi museum menentukan alur pergerakan atau perjalanan pengunjung di dalam interior museum. Setidaknya ada 3 alur yang disarankan yaitu pola

sirkulasi langung (direct plan), pola sirkulasi terbuka (open plan), pola sirkulasi berputar (radial plan), dan pola sirkulasi acak (random plan). Masing-masing punya kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Penggambaran dari pola sirkulasi tersebut dapat diperhatikan pada gambar 1.

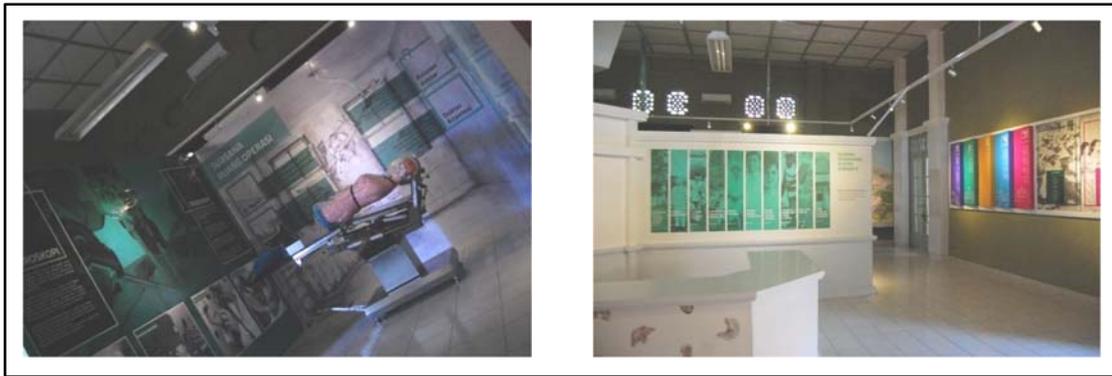


Gambar 1. Ilustrasi Pola Sirkulasi Pengunjung pada Eksibisi Museum
Sumber: Kathleen Mclean dalam Wulandari (2014)

Tantangan yang prioritas adalah menghindari kebosanan pengunjung ketika menyusuri pola sirkulasi tersebut. Ambrose dan Paine dalam Wulandari (2014) mengusulkan solusi untuk mengatasi kebosanan tersebut dengan memberikan ruang “*escape hatches*” yaitu ruang jeda sejenak. Ruang tersebut menawarkan aktivitas yang lebih santai namun dengan tema yang sesuai dengan keseluruhan eksibisi museum.

4. Tata Pajang Koleksi

Tata pajang adalah teknik presentasi materi atau koleksi sehingga mempengaruhi interpretasi pengunjung terhadap koleksi museum. Setidaknya ada 4 teknik yaitu grafis, 3D, audio-visual dan menggunakan manusia. Teknik grafis adalah teknik paling konvensional dan seringkali digunakan sejak lama yaitu memberikan konten berupa tulisan, gambar, reproduksi karya dan foto yang dicetak. Teknik 3D dapat menampilkan benda koleksi dalam pengaturan dalam ruang yang sebenarnya atau diwakilkan dengan model atau maket. Audio-visual adalah teknik interaktif yang berkembang dan saat ini menjadi primadona seiring dengan berkembangnya teknologi multimedia. Teknik terakhir adalah menggunakan manusia sebagai pemandu yang menjadi pemandu yang memberikan penjelasan secara *interpersonal* pada pengunjung museum. Beberapa dari teknik tersebut dapat digabungkan dan diterapkan sekaligus dalam satu rangkaian eksibisi museum, namun yang terpenting apabila cara itu dilakukan adalah keberadaan benang merah yang saling menghubungkan narasi dan ritme teknik presentasi pada museum (Kristianto, 2016). Contoh penerapan teknik grafik dan 3D ditampilkan dalam satu rangkaian dengan benang merah warna grafis visual yang senada dapat diperhatikan pada gambar 2.



Gambar 2. Ilustrasi Teknik Tata Pajang Museum dengan Ruangannya Berbeda dan Tema yang Saling Terhubung
Sumber: Kristianto (2016)

5. Pencahayaan

Tata cahaya merupakan hal penting dalam pembentukan suasana interior sehingga perlu untuk direncanakan dengan serius. Setidaknya pencahayaan pada eksibisi museum harus memenuhi 3 kriteria. Yang pertama harus memperhatikan kepentingan pengunjung museum, bahwa pencahayaan harus memudahkan pengunjung untuk berorientasi dan bergerak di dalam area eksibisi museum dengan aman serta memperhatikan konten dalam format grafis. Yang kedua pencahayaan harus sesuai dengan karakter dan citra yang ingin ditampakkkan pada benda koleksi. Yang ketiga adalah pencahayaan harus dapat menampilkan suasana apa yang ingin ditampilkan pada atmosfer interior eksibisi museum.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah evaluasi desain. Metode ini adalah salah satu dari dua metode yang dapat digunakan pada penelitian bidang desain interior, metode yang lain adalah metode pengembangan teori desain (Heerwagen, 2001). Pada penelitian mengenai Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya ini digunakan metode evaluasi desain pada kondisi asli interior yang telah dibangun pada tahap pertama. Kondisi asli tersebut dianalisa dengan pendekatan deskriptif kualitatif dengan langkah pertama menganalisa serta mendeskripsikan konsep desain dari perancang interior. Langkah berikutnya adalah dengan menganalisa desain dan pelaksanaan pada bangunan. Keseluruhan langkah analisa tersebut tersebut terdiri dari langkah-langkah kunci yaitu pengumpulan data, pengkategorian dan analisa relevansi dengan literatur terkait.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Dasar Pemikiran Konsep Desain

Terdapat beberapa pertimbangan yang melandasi penyusunan dari beberapa konsep terapan desain, yaitu visi dan misi PDAM Surya Sembada Surabaya serta target audiens yang difokuskan anak usia 7-15 tahun. Edukasi dipercaya akan lebih berhasil pada audiens di usia tersebut, karena pola penggunaan air yang bijak akan lebih mudah dibiasakan pada anak usia dini. PDAM merasa perlu menginformasikan tentang betapa vitalnya keberlanjutan dan keajegan produk PDAM ini bagi kehidupan dasar manusia. Sehingga diharapkan masyarakat dapat lebih bijak menggunakan air. Tujuan akhirnya, masyarakat mengerti vitalnya kebutuhan air, kualitas air, kehematan penggunaan, hal-hal lain tentang air dan hak-kewajiban sebagai pelanggan.

1. Konsep Nama dan Logo

Nama yang dipilih setelah melalui diskusi dengan pihak manajemen PDAM adalah “Rumah Air” untuk memberikan kesan baru sebuah museum agar terlepas dari stigma masyarakat bahwa selama ini museum adalah tempat yang kuno dan tidak bersahabat. Lebih jelas mengenai logo dapat diperhatikan pada gambar 3.



Gambar 3. Bagan Narasi Konsep Logo Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya
Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)

Sesuai dengan target pengunjung yang menysasar dominasi usia remaja, secara umum desain logo dibuat berkesan menyenangkan, bersahabat dan bercitra perusahaan. Hal ini agar citra logo dapat mudah diingat dan memberi kesan kesamaan identitas dengan mayoritas target pengunjung. Logo selanjutnya digubah menjadi elemen estetika yang diterapkan pada elemen grafis visual museum.

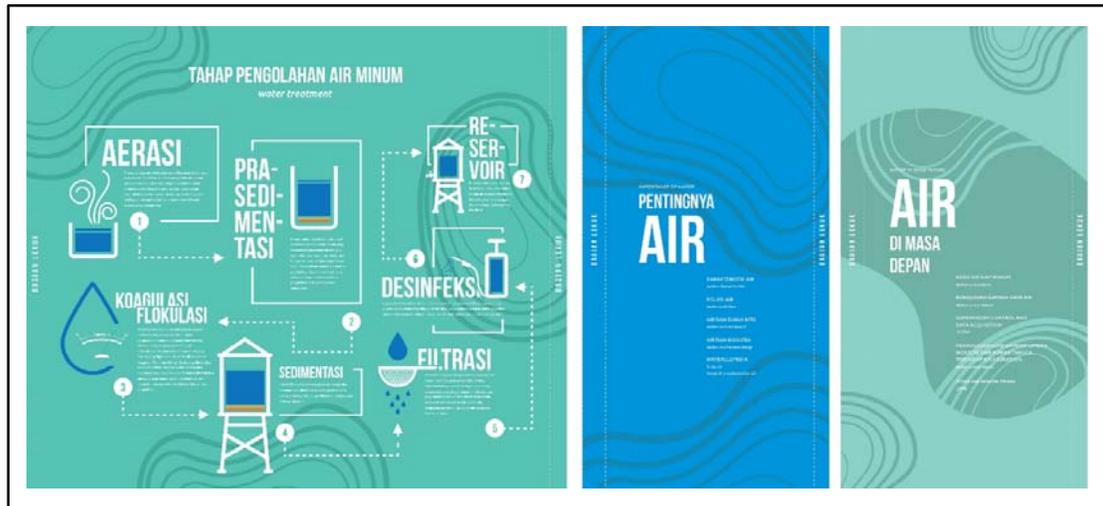
2. Konsep Grafis Visual

Secara umum penyajian visual Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya mengusung tema “Air untuk Kehidupan”. Tema diterjemahkan pada supergrafis berupa gubahan lekuk percikan air berupa garis-garis berulang. Warna yang diambil dominan hijau dan biru serta gradasi di antara keduanya. Kedua warna mewakili warna sifat air (biru) dan kehidupan (hijau). Grafis visual diterapkan pada elemen:

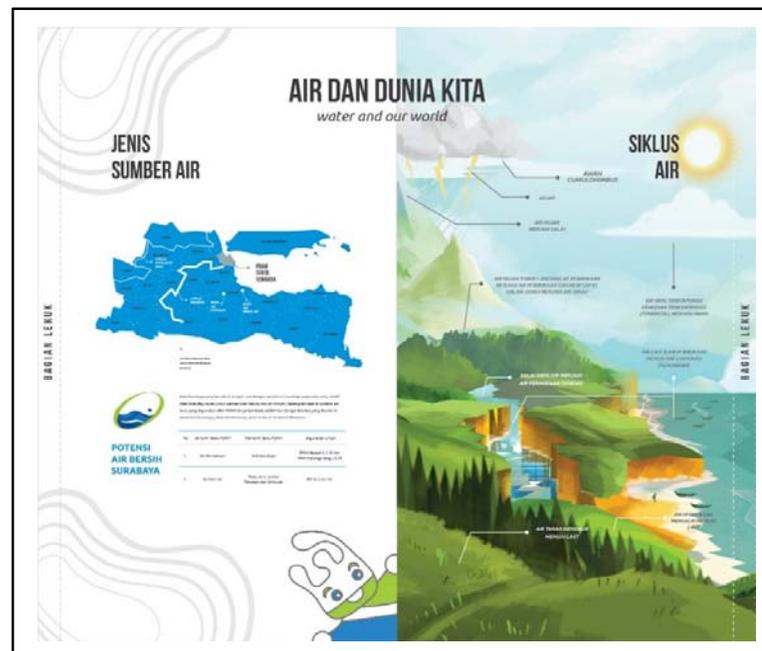
- Dinding latar belakang setiap koleksi.
- Dinding estetika di beberapa lokasi pemecah kebosanan.
- Vitrin atau meja pamer setiap koleksi.
- Label identitas setiap koleksi.
- Spanduk gantung pada plafon.

- Sistem penanda ruang atau *signage*.
- Elemen estetik lantai atau *wayfinding path*.

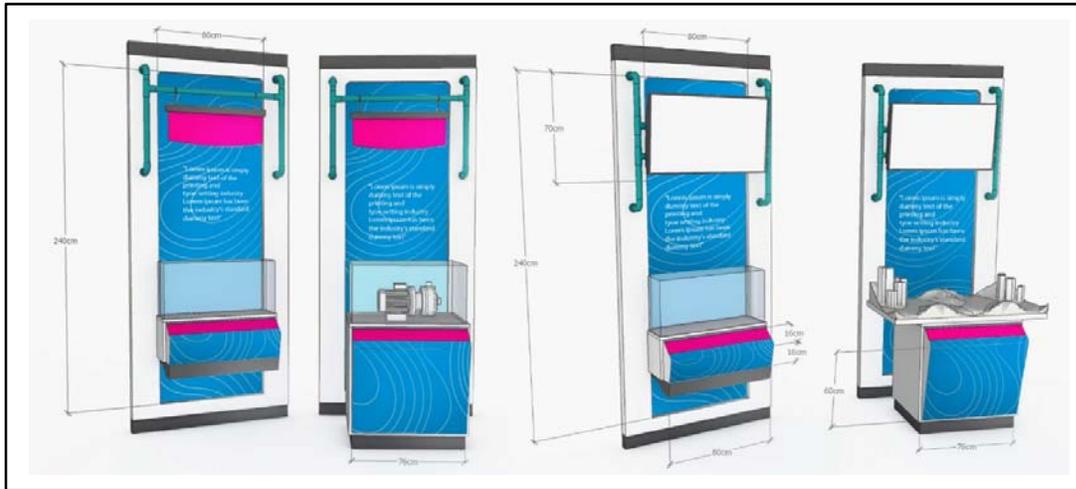
Berturut-turut keseluruhan penerapan grafis visual dapat diperhatikan pada rangkaian gambar 7, 8, 9 dan 10. Penerapan tersebut diharapkan membentuk ritme grafis berupa pola dan warna yang membentuk satu identitas desain sesuai tema “Air untuk Kehidupan”. Maksud penerapan tersebut dapat ditangkap sebagai usaha penciptaan benang merah desain antar ruang yang seharusnya dilakukan pada perancangan museum (Kristianto, 2016).



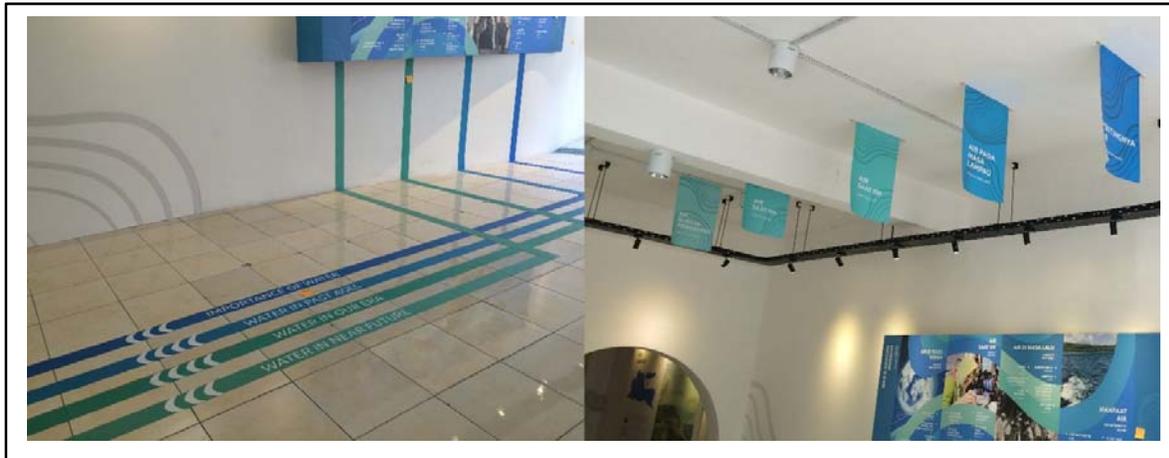
Gambar 4. Penerapan Grafis Visual sesuai Konsep Desain pada Dinding *Backdrop*
Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)



Gambar 5. Penerapan Dinding *Backdrop* Pemecah Kebosanan dengan Konfigurasi Grafis yang Berbeda
Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)



Gambar 6. Penterjemahan Konsep Desain pada Bentuk dan Pilihan Warna pada Vitrin / Meja Pamer
Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)



Gambar 7. Konsep Grafis Visual Dipertahankan pada Penerapan Elemen *Wayfinding* di Lantai dan Plafon.
Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)

3. Konsep Skematik Desain Interior dan Alur Cerita

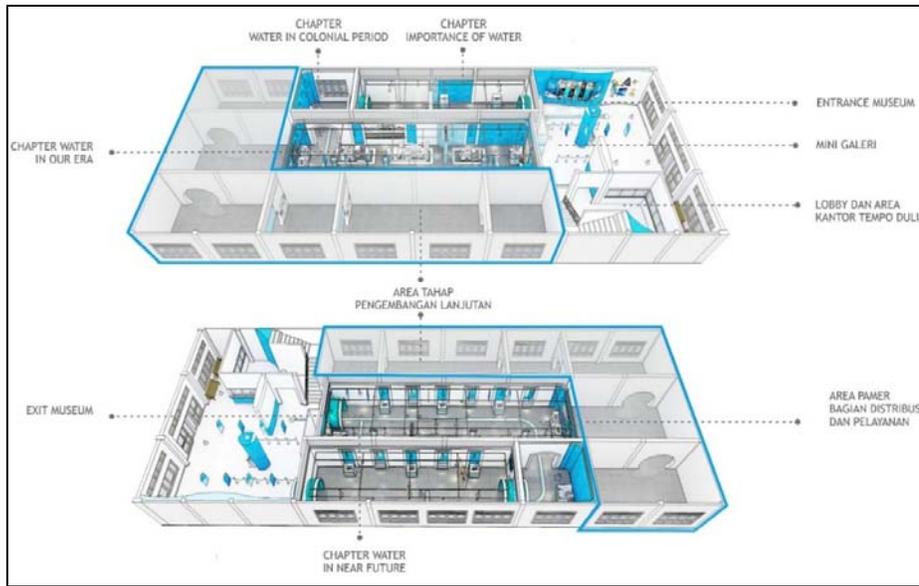
Secara skematik konsep desain interior Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya adalah bertema “Pipa Waktu”. Pipa diambil sebagai kata kunci utama karena pipa adalah instrumen yang penting bagi PDAM untuk melakukan pelayanan tata kelola air bersih terutama di sektor distribusi. Sedangkan kata kunci waktu diterjemahkan bahwa interior Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya ini sebagai penyimpan sejarah dari sepanjang fragmen waktu. Aplikasi konsep tersebut secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Secara dasar pola pikir desain adalah eksibisi sehingga ketika pengunjung memasuki area museum akan terkondisikan lebih fokus pada koleksi. Seluruh bukaan pada dinding yang mempunyai akses keluar ditutup secara permanen.
- Alur pengunjung adalah linear dengan menyusuri seluruh bagian tema konten (Gambar 8) secara berurutan. Pengunjung masuk dari lobby dan keluar kembali ke lobby, ilustrasi mengenai denah skematik dapat diperhatikan lebih lengkap pada gambar 9.
- Dibeberapa titik diterapkan elemen kejutan dengan menghadirkan konten *fun fact*.

- Warna interior cenderung netral agar memberi penekanan agar pengunjung lebih fokus pada grafis visual yang lebih atraktif.
- Penerapan stilasi potongan pipa raksasa pada dinding yang membatasi antar tema menekankan bahwa pengunjung sedang menyusuri “pipa waktu”
- Plafon dicat gelap agar pengunjung fokus pada elemen “pipa waktu” dan sajian grafis visual.
- Pencahayaan yang digunakan pada saat terdapat pengunjung adalah lampu *trackable spotlight* yang menyorot pada koleksi. Pada saat pemeliharaan dapat menggunakan *general light* sehingga ruangan menjadi lebih terang.

| | | | | |
|-----------------------------|---|--|---|--|
| PARA DIGMA | MENUMBUHKAN KESADARAN | MEMPERKAYA PENGETAHUAN | EDUKASI STANDAR MASA KINI | EDUKASI PERSIAPAN STANDAR IDEAL DI MASA DEPAN |
| CHAPTER & KONTEN | IMPORTANCE OF WATER <ul style="list-style-type: none"> NATURE OF WATER NATURE AND OUR WORLD NATURE AND HUMAN BEING WATERCLOPEDIA | WATER IN COLONIAL PERIOD <ul style="list-style-type: none"> WATER GATHERING WATER DISTRIBUTION WATER CONSUMPTION | WATER IN OUR ERA <ul style="list-style-type: none"> WATER PROCESSING WATER DISTRIBUTION WATER CONSUMPTION | WATER IN NEAR FUTURE <ul style="list-style-type: none"> FUTURE WATER PROCESSING FUTURE WATER DISTRIBUTION FUTURE WATER CONSUMPTION |
| EDUKASI | DASAR PENGETAHUAN DAN MENUMBUHKAN KESADARAN PENTINGNYA AIR DLM KEHIDUPAN | PENGETAHUAN SEJARAH DAN MEMPERKAYA KASANAH TATA KELOLA AIR | PENGETAHUAN POLA KELOLA AIR SESUAI DENGAN MASA KINI | PENGETAHUAN POLA KELOLA AIR SESUAI TINGKAT IDEAL DI MASA DEPAN |

Gambar 8. Bagan Tema dan Konten Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya
Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)



Gambar 9. Denah Skematik Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya.
 Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)

B. Implementasi Konsep Desain dan Pelaksanaan

1. Kondisi Eksisting

Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya berada di gedung A dalam kompleks bangunan milik PDAM beralamat di Jalan Basuki Rahmat nomor 119-121 Surabaya dengan lahan seluas 3791 m². Gedung A berada di sisi selatan lahan (Gambar 3) adalah bangunan cagar budaya yang memiliki sejarah terkait Pertempuran Surabaya 10 Nopember. Gedung tersebut pernah dijadikan sebagai markas Badan Keselamatan Rakyat (BKR) pimpinan Sungkono semasa pertempuran. Bersama gedung lain di kompleks tersebut Gedung selanjutnya digunakan sebagai kantor pelayanan PDAM sebelum berpindah ke alamat saat ini di Jalan Walikota Mustajab. Kompleks PDAM tersebut memiliki batas-batas sebagai berikut:

- Barat : Jalan Basuki Rahmat, Hotel Bumi
- Utara : Gedung *Showroom* Toyota
- Timur : Perkampungan Warga
- Selatan : Gedung Crown Prince Hotel Surabaya City Center



Gambar 10. Site Plan Kompleks PDAM Surabaya Jalan Basuki Rahmat dan Fasad Gedung A
 Sumber: Halaman maps.google.com dan dokumentasi Penulis (2018)



Gambar 11. Kerusakan di Struktur Atap Menjadikan Air Hujan Masuk dan Merusak Plafon
Sumber: Dokumentasi Penulis (2015)



Gambar 12. Kondisi Interior yang Banyak Sekat Dikarenakan Eks Kantor
Sumber: Dokumentasi Penulis (2015)

Semenjak seluruh pelayanan PDAM berpindah ke kantor baru di Jalan Walikota Mustajab, kompleks PDAM di Jalan Basuki Rahmat digunakan sebagai aset untuk penyimpanan berkas dan aset lainnya. Beberapa kali dilakukan perawatan dan peremajaan, ketika akan digunakan sebagai museum “Rumah Air” kondisinya secara garis besar adalah sebagai berikut:

- Struktur utama bangunan masih kokoh dan tidak mengalami deformasi.
- Struktur atap perlu perkuatan karena sudah mengalami penurunan performa (Gambar 11).
- Bangunan yang berkonsep tersekat-sekat perlu dilakukan *layout* ulang untuk menunjang ide eksibisi museum (Gambar 12).
- Perlu perbaikan area *service* dan perpipaan.
- Perlu perbaikan *wiring* dan perlengkapan elektronik.

2. Permasalahan, Tujuan dan Tugas Perencana

Dalam proses perancangan terdapat beberapa permasalahan yang terkait proses perancangan dengan memperhatikan kondisi eksisting dari bangunan, yaitu:

1. Bangunan eksisting memiliki ruang-ruang bersekat massif sehingga tidak tersedia ruang yang cukup luas.
2. Status bangunan cagar budaya dan bersejarah. Perancangan dibatasi oleh fasad, struktur dan tampilan yang tetap harus mempertahankan kondisi aslinya, namun boleh dilakukan perawatan dan rekondisi.
3. Narasumber sejarah yang terbatas, sehingga beberapa benda pameran 3d tidak bisa diberikan narasi edukatif yang cukup.
4. Dari penjelajahan ide awal, terjadi limitasi saat memasuki tahap pradesain, misalnya ide ruang mini auditorium di lantai 2, tidak jadi bisa diolah lebih jauh dalam desain, karena batasan teknis.
5. Materi pameran yang terbatas. Bagaimanapun harus bisa dirangkai menjadi narasi edukatif yang kaya informasi.
6. Memahami model komunikasi dan informasi visual yang sesuai dengan sebagian besar target pengunjung.

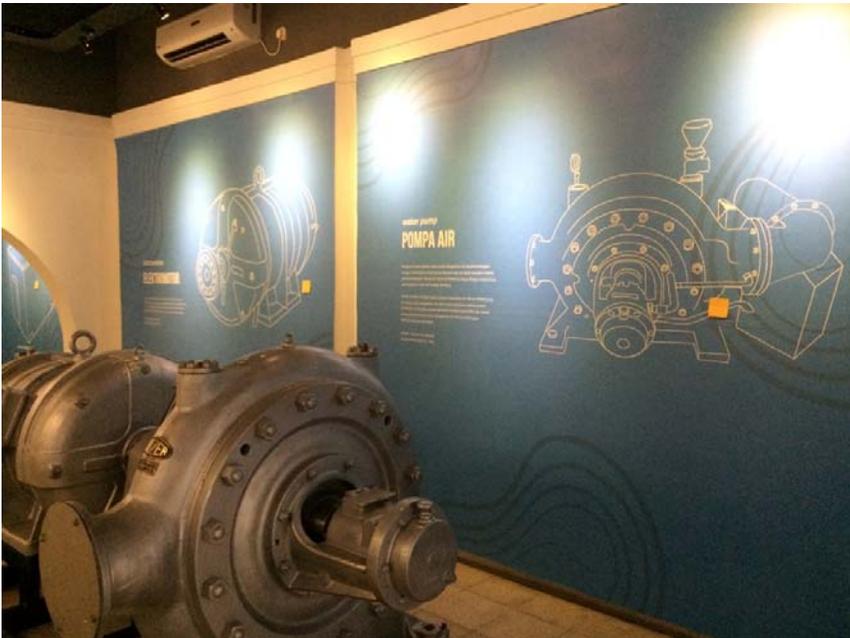
Dengan mempertimbangkan konteks penyelesaian permasalahan tersebut dan kondisi kolaborasi antara bidang desain interior dan grafis, tugas sebagai perencana interior adalah:

1. Bersama tim materi PDAM mencari, mengoleksi dan menyeleksi materi pameran dari benda-benda bersejarah milik PDAM.
2. Membuat urutan cerita untuk dinikmati pengunjung secara linier.
3. Membuat perencanaan tata letak benda pameran.
4. Membuat konsep visual pada interior.
5. Membuat perencanaan alur pengunjung, sesuai sekuen cerita.
6. Memandu konsep visual desainer grafis agar terjadi kesatuan konsep dan tema visual antara display grafis dan interior ruangannya.
7. Merencanakan tata cahaya, tata udara dan konsep pengamanan.
8. Mengusulkan nama, memandu desainer grafis merancang logo dan logotype.

3. Hasil dan Implementasi Desain

Pada bagian ini akan dijelaskan antara konsep perencanaan dan pelaksanaan interior Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya selama rentang waktu 2015-2016. Penjelasan meliputi area yang telah dilaksanakan sesuai batasan studi yang telah disebutkan pada bab sebelumnya.

| Gambar Rencana / Foto Dokumentasi | Keterangan |
|--|--|
|  <p>Gambar 13. Visualisasi Gambar Desain Area Lobby Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)</p> | <p>Pada lobby, secara interior banyak mengadopsi bentukan arsitektur eksisting. Tampilan bersih dan modern. Penekanan dilakukan dengan pemberian elemen grafis visual yang semarak dengan warna sesuai konsep desain.</p> <p>Di tengah ruangan dibuat selubung kolom dengan bentukan tak biasa dengan balutan grafis visual mengenai perjalanan air di alam.</p> |
|  <p>Gambar 14. Dokumentasi Hasil Pelaksanaan di Area Lobby Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)</p> | <p>Selain itu terdapat elemen grafis berisi “daftar isi” museum serta dinding aksentuasi dengan grafis visual bergaya mural pada sisi dinding dekat akses masuk dan keluar eksibisi museum.</p> |

| Gambar Rencana / Foto Dokumentasi | Keterangan |
|---|--|
|  <p data-bbox="402 743 1036 800">Gambar 15. Visualisasi Gambar Desain Ruang Pamer Selatan Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)</p> | <p data-bbox="1166 638 1404 1255">Memasuki area pameran suasana direncanakan lebih terasa eksibisi. Pencahayaan <i>general</i> rendah digantikan dengan pencahayaan buatan yang menyorot pada area koleksi dan dinding pameran. Grafis visual dibedakan berdasarkan tema dan menandai masing-masing babak koleksi.</p> |
|  <p data-bbox="367 1541 1073 1598">Gambar 17. Dokumentasi Hasil Pelaksanaan di Ruang Pamer Selatan Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)</p> | |

Ruang pameran secara umum dibagi menjadi dua yaitu sisi selatan dan utara. Akses masuk pertama melewati area pameran selatan yang berisi babak cerita “Pentingnya Air” dan “Air di Era Kolonial”. Warna pada area pameran ini cenderung kuat ke arah biru. Pada ruang pameran utara berisi tentang babak “Air Era Saat Ini” dan “Air di Masa Depan”. Warna pada area pameran ini cenderung kuat ke arah hijau kebiruan. Dari ruang pameran utara ini pengunjung akan kembali ke lobby.

| Gambar Rencana / Foto Dokumentasi | Keterangan |
|--|--|
|  <p data-bbox="342 680 954 737">Gambar 18. Visualisasi Gambar Desain Ruang Pamer Utara Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)</p> | <p data-bbox="1105 321 1321 1381"> Pada area transisi dari ruang pameran selatan menuju utara terdapat konten hiburan berupa dinding swafoto untuk memecah kebosanan. Dinding tersebut menampilkan foto asli fasilitas PDAM Surabaya era kolonial yang dipadu dengan mural di dinding hasil rekonstruksi grafis foto tersebut. Diharapkan dengan adanya konten ini dapat membantu publikasi yang dilakukan secara sukarela oleh pengunjung melalui penyebaran hasil swafoto di jejaring sosial. </p> |
|  <p data-bbox="305 1352 992 1409">Gambar 19. Dokumentasi Hasil Pelaksanaan di Ruang Pamer Utara Sumber: Dokumentasi Penulis (2018)</p> | |

KESIMPULAN

Kolaborasi antara disiplin ilmu desain interior dengan grafis visual dapat dilakukan untuk menyusun perencanaan hingga pelaksanaan interior sebuah museum. Fungsi utama museum sebagai media edukasi masyarakat dapat dimaksimalkan dengan penyusunan komposisi elemen interior dipadu dengan tampilan grafis visual yang sesuai bagi pengunjung prioritas. Kesesuaian menjadikan konten museum dapat dengan mudah “diceritakan” kepada pengunjung. Pada Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya diberikan konsep yang menyenangkan karena prioritas pengunjung adalah pelajar, untuk perencanaan museum lain tentu perlu studi yang representatif untuk mengetahui prioritas pengunjung. Selain sebagai pencerita, kolaborasi interior dan grafis visual dapat menghadirkan museum dalam “wajah” yang memiliki semangat kebaruan, karena dengan metode tersebut penyusunan konten disusun dengan konten yang dapat diperbarui tanpa banyak melakukan pekerjaan konstruksi interior yang berat.

DAFTAR PUSTAKA

- Heerwagen, J. (2001). Design Research and Methodology. Dalam C. Coleman, *Interior Design Handbook of Profesional Practice* (hal. 322). New York: McGraw-Hill.
- Kristianto, T. A., Budianto, C. A., & Wahyudie, P. (2016). Representasi Desain Indisch Tropic dalam Desain Interior Museum Pendidikan Dokter Indonesia di Surabaya. *Jurnal Desain Interior*, 123-132.
- Purwanggono, G. D. (2018). Membangkitkan Daya Tarik Museum sebagai Objek dan Atraksi Wisata. *Jurnal Pariwisata Indonesia*.
- Smith, L. (2015). Theorizing Museum and Heritage Visiting. *The International Handbooks of Museum Studies*, 459-484.
- Wulandari, A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Museum. *Humaniora Vol. 5*, 246-257.
- Wulandari, A., Fajarwati, A., & Latif, F. (2017). The Relationship of Exhibition Space Design and The Success of Delivering Message to Museum Visitors in Jakarta . *Humaniora Vol. 8*, 219-228.

Thomas Ari Kristianto, Okta Putra Setio Ardianto, Caesario Ari Budianto, Silvy Rahayu
Interior Pencerita, Kolaborasi Grafis Visual dan Desain Interior pada Perancangan Interior Museum “Rumah Air” PDAM Surya Sembada Surabaya