

Implementasi Konsep *Exploring Local History Experience* pada Perancangan Interior Museum Kota Samarinda

Grace Shella Sulistio, Ronald Hasudungan Irianto Sitindjak dan Linggajaya Suryanata
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: graceshellasulistio@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak—Identitas dan jati diri masyarakat Samarinda dapat diketahui dan dipahami dengan mempelajari sejarah dan budayanya. Namun, tidak ada wadah untuk melestarikan peninggalan sejarah dan budaya tersebut. Sudah ada museum mini bernama Galeri Samarinda Bahari. Namun, galeri tersebut kurang representatif. Oleh sebab itu, perancangan interior Museum Kota Samarinda dengan pendekatan konservatif, informatif, edukatif, rekreatif, inovatif dan interaktif ini dilakukan. Metode yang digunakan untuk mencapai konsep antara lain, *assimilation* dan *general study*. Pada metode *assimilation*, dilakukan tahapan *discovery* dan *point of view*. Pada metode *general study*, dilakukan tahapan *planning and analyze* serta *problem solving (concept)*. Nilai konservatif dihadirkan melalui desain yang mengambil karakteristik dari tari Jepun Tepian Olah Bebaya. Nilai informatif dan edukatif dihadirkan melalui penyampaian informasi benda-benda koleksi yang dikelompokkan berdasarkan urutan kronologis sejarah Kota Samarinda. Mengangkat tema *Exploring Local History Experience*, pengunjung dibawa menjelajahi, menikmati dan belajar sejarah dilapangan zona dengan suasana yang berbeda-beda. Nilai rekreatif, inovatif dan interaktif dihadirkan melalui aktivitas di dalam museum yang didukung dengan teknologi-teknologi terkini. Terwujudnya nilai-nilai tersebut dipercaya mampu menjadikan Museum Kota Samarinda sebagai wahana alternatif pelestarian sejarah dan budaya yang memadai. Harapannya, Samarinda memiliki ikon kota serta alternatif destinasi wisata baru yang benar-benar menarik untuk dikunjungi, sehingga Samarinda semakin dikenal oleh masyarakat luas.

Kata Kunci— Konsep, Interior, Museum Kota dan Samarinda.

Abstrac—The identity of Samarinda society can be understood by its history and culture. However, there is not any public space to preserve this heritage. Indeed, there is a mini-museum named Galeri Samarinda Bahari, but the gallery is not representative because it has small space. Therefore, the interior design of Samarinda city museum with conservative, informative, educative, recreational, innovative and interactive approach is necessary. The design method includes *assimilation* and *general study*. *Assimilation* stage consists of *discovery* and *point of view*. *General study* stage includes *planning, analyzing and problem-solving*. The conservative values are presented through the design that takes on the characteristic of Jepun Tepian Olah Bebaya traditional dance. The informative and educative values are presented through the information distribution about museum collection which is grouped based on the historical chronological order of Samarinda City. “Exploring Local History Experiences” concept was expected to make visitors can explore, enjoy, and

learn about history in eight zones with a different atmosphere. Meanwhile, recreative, innovative, and interactive values are presented through self-service activities showroom supported by the latest technology. By achieving these values, Museum of Samarinda City is expected to preserve the local history and culture. In addition, Samarinda can be a new tourist destination that worth to visit and recognized by the public.

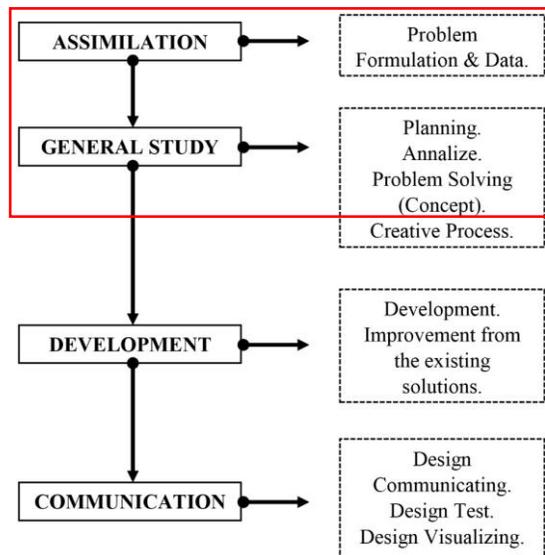
Keyword— Concept, Interior, City Museum and Samarinda.

I. PENDAHULUAN

KALIMANTAN Timur bisa berkembang seperti sekarang tentu mengalami proses sejarah yang panjang. Sudah menjadi tanggung jawab setiap daerah baik provinsi maupun kabupaten atau kota untuk menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah maupun budayanya sehingga tidak lekang oleh waktu. Kota Samarinda sebagai ibu kota dari Provinsi Kalimantan Timur yang telah berusia 350 tahun belum memiliki museum kota. Saat ini, sudah ada museum mini bernama Galeri Samarinda Bahari. Namun, galeri tersebut kurang representatif, tempat yang ada terlalu kecil dan tidak memadai, koleksi yang ada belum lengkap untuk menggambarkan sejarah Kota Samarinda secara menyeluruh serta jam berkunjung galeri juga tak menentu. Sangat disayangkan bila museum mini yang sudah ada tersebut tidak dikembangkan dan dieksplor

Pemerintah kota juga sedang gencar-gencarnya untuk terus menggali potensi daerah dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang ekonomi [1]. Oleh sebab itu, dengan adanya museum kota di Samarinda ini, diharapkan dapat menjadi ikon baru dan *starting point* destinasi wisata di Kota Samarinda yang dapat membantu meningkatkan perekonomian Kota Samarinda, serta menjadi wahana alternatif pelestarian warisan sejarah dan budaya masyarakat setempat, sehingga terjadi suatu transformasi nilai warisan budaya dari generasi terdahulu kepada generasi yang akan datang.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar. 1. Diagram Metode Perancangan [2]

Metode yang digunakan untuk mencapai konsep antara lain, *assimilation* dan *general study*. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai dua metode tersebut,

A. Assimilation

Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan adalah :

a. Discovery :

- Studi Literatur, melakukan pengumpulan data terkait objek dan subjek perancangan dari berbagai sumber.
- Studi Lapangan, melakukan pengumpulan data secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data fisik dan non fisik objek dan subjek perancangan. Studi lapangan ini dilakukan dengan beberapa metode, yaitu :
 - Observasi :
 - Melakukan *survey* mengenai beberapa *site* yang ada di Kota Samarinda untuk dijadikan sebagai museum kota.
 - Meninjau dan mempelajari *site real* objek perancangan terpilih secara langsung ke lapangan.
 - Melakukan pengukuran terhadap *site real* objek perancangan yang telah dipilih.
 - Memperhatikan sistem utilitas yang ada pada *site real*.
 - Melakukan pengamatan terhadap benda-benda cagar budaya Kota Samarinda ke Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur.
 - Melakukan pengamatan pada objek-objek yang dipamerkan di Galeri Samarinda Bahari.
 - Mengamati aktivitas pengunjung Galeri Samarinda Bahari.
 - Melakukan *survey* lapangan ke beberapa museum kota di Indonesia.

▪ Wawancara :

Wawancara dilakukan dengan Dinas Kebudayaan Samarinda, Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur, Ellie Hasan selaku pengelola dan pemilik Galeri Samarinda Bahari, beberapa pengunjung Galeri Samarinda Bahari serta pengurus museum.

- Dokumentasi menggunakan kamera seputar benda-benda bersejarah bagi Kota Samarinda, *site real* objek perancangan

terpilih, aktivitas maupun suasana yang ada di Galeri Samarinda Bahari atau museum lain yang dikunjungi.

- Studi Banding, melakukan perbandingan terhadap objek perancangan sejenis TA dan beberapa museum di Indonesia dan luar negeri untuk dianalisa kelebihan dan kekurangan yang ada sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merancang.

b. Point of View :

Menggunakan metode komparatif yaitu, membandingkan data yang diperoleh baik dari data literatur, data lapangan maupun data pembanding untuk dianalisis lebih lanjut sehingga didapatkan suatu kesimpulan masalah.

B. General Study

Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan adalah :

a. Planning & Analyze :

- Menyusun data literatur, data lapangan dan data pembanding yang telah dikumpulkan.
- Melakukan analisa aktivitas pengguna serta fasilitas dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan pengguna.
- Menghitung besaran setiap ruang yang diperlukan.
- Melakukan analisa tapak untuk ditemukan potensi dan kekurangan *site*.
- Menentukan karakteristik dan hubungan antar ruang.
- Menentukan *zoning* dan *grouping* yang tepat.
- Merumuskan masalah-masalah yang akan dicari solusi desainnya.
- Menyusun program-program yang akan diwujudkan dalam desain melalui *framework*.
- Menetapkan *problem statement*.

b. Problem Solving (Concept) :

- Melakukan *brainstorming*, kemudian dengan metode *mind map* merumuskan beberapa kata kunci solusi desain yang dapat menjawab masalah dan tujuan.
- Menentukan kata kunci yang paling tepat dan sesuai, kemudian menjabarkan karakteristik setiap kata kunci yang telah dipilih tersebut.
- Mengimplementasikan karakteristik setiap kata kunci tersebut pada berbagai elemen desain, program inovasi yang dihadirkan serta bentuk dan komposisi desain.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Sejarah Kota Samarinda

- Samarinda Era Kuno (1200-1800)

Tim Penyusun Sejarah bentukan Pemkot Samarinda memutuskan, telah terjadi peristiwa kedatangan rombongan Bugis Wajo yang dipimpin La Mohang Daeng Mangkona di Samarinda di wilayah Kerajaan Kutai Kartanegara pada 21 Januari 1668. Latar belakang perantauan orang-orang tersebut adalah menolak Perjanjian Bongaya setelah Kesultanan Gowa kalah dalam perang melawan pasukan Belanda [3].

- Samarinda Abad Ke-19 (1801-1900)
Ramai perdagangan via Sungai Mahakam, warga Tionghoa ke Kaltim untuk merantau & berdagang [3].
- Samarinda Era Pergerakan Nasional (1900-1942)
Muncul kesadaran nasionalisme dengan dibentuknya berbagai organisasi & perkumpulan serta adanya dinamika pendidikan & pers di Samarinda [3].
- Samarinda Era Okupasi Jepang (1942-1945)
Sejak Desember 1941, pesawat tempur Jepang melakukan serangan udara di Samarinda. Kemudian, pada pekan ke-3 bulan Januari 1942 pesawat tempur Jepang menjatuhkan bom yang mengenai rumah penduduk di Samarinda Seberang. Sempat ada perlawanan dari Belanda sehingga beberapa pesawat tempur Jepang berjatuh ke darat. Namun, serangan udara yang berkelanjutan didukung angkatan darat Jepang yang memasuki wilayah Samarinda dari Balikpapan mengakibatkan Belanda berpikir untuk menyerah [3].
- Samarinda Era Revolusi Kemerdekaan (1945-1950)
Pada tanggal 10 April 1950 dilakukan upacara serah terima penggabungan Kaltim dari Pemerintah RIS kepada Pemerintah RI [3].
- Samarinda Era Integrasi dan Sentralisasi NKRI (1950-1999)
Ada klaim yang menyebutkan bahwa SMP Negeri 1 Samarinda yang dulu terletak di Jalan Bhayangkara merupakan SMP tertua di Kaltim. Di sebelah SMP Negeri 1 terdapat SMA Negeri 1. Kedua bangunan SMP dan SMA favorit di Samarinda itu sejak 2013 sudah rata dengan tanah untuk dijadikan sebuah taman kota [3].
- Samarinda Era Otonomi Daerah (1950-1999)
Sejak awal berdirinya Kotapraja pada tahun 1960 hingga menjadi Kota pada tahun 1999 sampai tahun 2015, Samarinda mempunyai Sembilan Wali Kota Definitif dan satu Pejabat Wali Kota (Sarip 159). Sementara itu, etnis yang bermukim di Samarinda antara lain, Banjar, Tionghoa, Kutai, Jawa, Bugis, Eropa, Bajau, Oriental lain, Dayak, dll [3].

B. Syarat Berdirinya Museum

- Lokasi museum harus strategis dan sehat.
- Bangunan museum dapat berupa bangunan baru atau memanfaatkan gedung lama. Harus memenuhi prinsip-prinsip konservasi, agar koleksi museum tetap lestari.
- Syarat-syarat benda yang akan dijadikan koleksi museum meliputi, mempunyai nilai sejarah dan nilai ilmiah, harus diterangkan asal-usul secara historis, geografis dan fungsinya, dapat diidentifikasi, baik mengenai bentuk atau wujudnya, tipe, gaya, fungsi, makna, asalnya secara historikal, geografikal, jenisnya dalam orde biologi atau periodesasinya dalam geologi, harus dapat dijadikan dokumen dalam arti sebagai bukti kenyataan dan bukti (realitas dan eksistensinya) bagi suatu penelitian ilmiah, harus dapat dijadikan monumen jika benda tersebut berbentuk bangunan yang berarti juga mengandung nilai sejarah serta reproduksi atau replika yang sah menurut persyaratan permuseuman.
- Museum harus memiliki sarana dan prasarana museum yang berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin, sarana perawatan koleksi (AC, dehumidifier, dsb) serta

pengamanan (CCTV, alarm system, dll), lampu, label, dll [4].

C. Tinjauan tentang Tari Jepen Tepian Olah Bebaya

Tarian Jepen pertama yang dibuat di Samarinda adalah tari Jepen Tepian Olah Bebaya. Terdapat makna komunikasi nonverbal pada Tari Jepen Tepian Olah Bebaya, diantaranya,

- Gerak
Gerakan putar, angkat kaki serta bajongkok merupakan gerakan variasi untuk memperindah tarian ini dan memiliki arti bahwa masyarakat Kutai tepian sangat senang membaur. Gerakan bekayuh dan improvisasi bacari merupakan gerakan bebas yang menggambarkan tentang kehidupan masyarakat Kutai yang hidup di tepi sungai, berkumpul bersama-sama untuk mencari nafkah, para penari bebas memerankan setiap pekerjaan yang dijalani oleh masyarakat Kutai tepian seperti mendayung, menanam serta menangkap ikan. Gerakan beluncat keliling merupakan cara mengkomunikasikan kegembiraan mereka dalam mencari nafkah bersama-sama. Gerakan terakhir yaitu gerakan tahtim, berarti ungkapan rasa syukur kepada sang Pencipta [5].
- Ekspresi
Ekspresi yang ditampilkan adalah ceria dan tersenyum, terutama saat melakukan gerakan beluncat keliling yang menggambarkan kegembiraan. Setiap gerakan harus disertai senyuman agar makna dari gerakan tersebut bisa tersampaikan kepada penonton [5].
- Tata Rias dan Busana
Tata rias menggunakan warna-warna sederhana layaknya kehidupan sehari-hari, karena bukan tarian yang bersifat penokohan. Begitu pula dengan kostum, kostum yang digunakan sesuai dengan ciri khas suku Kutai yaitu, kuning keemasan yang bisa dipadukan dengan warna lain [5].
- Panggung
Tempat pementasan tidak memiliki patokan atau larangan tertentu untuk mengharuskan tarian ini dipentaskan di suatu ruang atau tempat. Pada umumnya, tempat pementasan tari Jepen Tepian Olah Bebaya di panggung *proscenium* atau *stage*, tetapi tidak menutup kemungkinan tari ini ditampilkan di lapangan terbuka [5].

IV. KONSEP PERANCANGAN



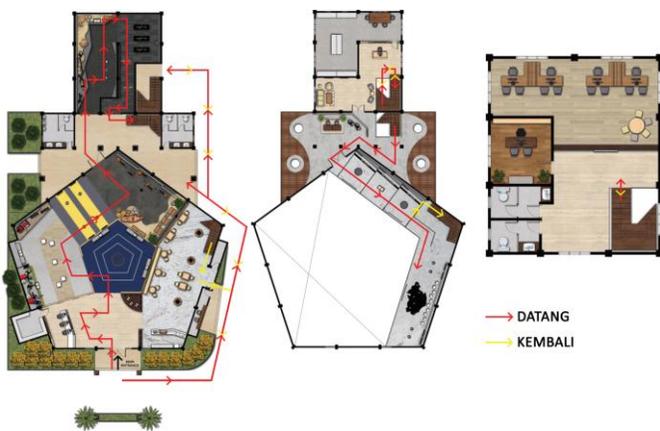
Gambar. 2. Diagram Konsep Perancangan

Ide konsep desain mengadopsi teori wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat yaitu, wujud ide, wujud sosial dan wujud benda [6]. Tiga wujud tersebut diinterpretasikan dalam bahasa desain antara lain, wujud ide sebagai tata nilai, wujud sosial sebagai tata laku dan wujud benda sebagai tata benda atau ruang. Tata nilai berdasarkan visi misi museum, tata laku berdasarkan aktivitas pengguna serta tata benda atau ruang berdasarkan kondisi *existing* bangunan. Selanjutnya, menentukan konsep yang paling tepat dan sesuai dari masing-masing wujud tersebut. Konsep tersebut dibuat dengan tujuan agar Museum Kota Samarinda menjadi salah satu fasilitas ruang publik bagi masyarakat Samarinda yang dapat menghadirkan nilai konservatif, informatif, edukatif, rekreatif, inovatif dan interaktif. Maksud dari nilai-nilai tersebut disatukan dalam sebuah konsep besar yaitu, *Exploring Local History Experience* dan kemudian dipisah berdasarkan artinya menjadi tiga bagian yaitu, *Exploring Local History*, *Local* dan *Experience*. Implementasi karakteristik dari tiap kata dalam konsep tersebut diaplikasikan pada bentuk (organisasi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, aksesoris), suasana (gaya, tema) serta sistem interior (pencahayaan, penghawaan, akustik, keamanan, komunikasi).

V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

A. *Exploring Local History*

Exploring local history dalam *english-indonesian dictionary* memiliki arti menjelajahi sejarah lokal [7]. Mewakili sirkulasi pada museum yaitu, *sequential circulation*, karena ruang pameran dikelompokkan berdasarkan urutan waktu, sehingga pengunjung harus berjalan menjelajahi sejarah dari zona 1 sampai seterusnya dan kembali lagi ke *lobby*.



Gambar 3. Organisasi Ruang

Adapun karakter, tema dan suasana tiap zona ruang pameran tetap adalah sebagai berikut:

• Zona 1

Tema : *Folk Culture in Samarinda*.

Suasana : Seru (*fun*).

Koleksi : Perlengkapan Sandima, perlengkapan tari Jepen, alat tenun gedogan, sarung Samarinda, mandau, talawang,

seraung, alat musik tradisional: gambus Kutai, gambus Banjar, ketipung, kendang, sape’.



Gambar 4. Perspektif zona 1 - *Folk Culture in Samarinda*

• Zona 2

Tema : *Trading City*.

Suasana : Replika sampan, pesisir sungai Mahakam yang penuh dengan pohon nipah.

Koleksi : Barang pecah belah, koin, uang kertas.



Gambar 5. Perspektif Zona 2 - *Trading City*

• Zona 3

Tema : *The Movement of Nationalism*.

Suasana : Instrumen musik semangat.

Koleksi : Foto-foto pahlawan Kota Samarinda.



Gambar. 6. Perspektif Zona 3 - *The Movement of Nationalism*



Gambar. 8. Perspektif Zona 5 - *Remembers*

• Zona 4

Tema : *The Japanese Occupation.*

Suasana : Bangunan runtuh, suara pesawat tempur, suara bom, suara tembakan.

Koleksi : Replika sepeda kayuh angkatan darat Jepang.



Gambar. 7. Perspektif Zona 4 - *The Japanese Occupation*

• Zona 5

Tema : *Remembers.*

Suasana : Penandatanganan naskah serah terima.

Koleksi : Naskah serah terima penggabungan Kaltim dari pemerintah RIS kepada pemerintah RI.

• Zona 6

Tema : *Memorials.*

Suasana : Mengenang, *flashback*.

Koleksi : Miniatur masjid Shirathal Mustaqiem, replika Al-Quran masjid Shirathal Mustaqiem, miniatur SMP Negeri 1 dan miniatur SMA Negeri 1 Samarinda.



Gambar. 9. Perspektif Zona 6 - *Memorials*

• Zona 7

Tema : *City Now.*

Suasana : *Modern.*

Koleksi : Foto Wali Kota Samarinda dari yang pertama sampai sekarang, grafik penduduk Samarinda berdasarkan etnis, pakaian adat pengantin khas Samarinda, Takwo: pakaian khas daerah Kota Samarinda.



Gambar. 10. Perspektif Zona 7 - City Now



Gambar. 12. Perspektif Zona 1 - Diorama Tenun Samarinda

B. Local

Menurut *Merriam webster dictionary*, lokal berarti dari, berkaitan dengan, atau karakteristik tempat tertentu [8]. Oleh sebab itu, desain mencerminkan identitas lokal yaitu, mengambil karakteristik dari tari Jepen Tepian Olah Bebaya. Adapun penerapan karakteristik dari tari Jepen Tepian Olah Bebaya adalah sebagai berikut,

- **Gaya Desain**

Tari Jepen Tepian Olah Bebaya termasuk ke dalam jenis tarian rakyat, lahir dan berkembang di tengah masyarakat. Hal tersebut mewakili gaya desain *post modern* tanpa menghilangkan unsur-unsur lokal. Oleh sebab itu, material yang digunakan pada perancangan interior museum Kota Samarinda adalah material *modern* dan material lokal Kalimantan Timur seperti, kayu ulin untuk lantai, ukiran dan perabot, sedangkan kayu meranti untuk pintu, jendela, dinding serta perabot berbahan dasar kayu lapis.

- **Warna**

Tata rias dalam tari Jepen Tepian Olah Bebaya menggunakan warna-warna sederhana. Hal tersebut mewakili penggunaan warna-warna netral seperti, coklat, abu, hitam dan putih.



Gambar. 11. Bagan warna coklat, abu-abu, hitam dan putih

- **Bentuk**

Tari Jepen Tepian Olah Bebaya merupakan tarian yang lembut dan bersahaja. Hal tersebut mewakili desain yang statis dengan bentuk sederhana (geometris).

- **Lantai**

Tari Jepen Tepian Olah Bebaya biasanya dipentaskan di panggung *proscenium* atau *stage*. Hal tersebut mewakili penataan beberapa benda koleksi yang memiliki *levelling*.

Material lantai yang dominan digunakan adalah *granite* yang diaplikasikan pada area yang sering dilalui oleh pengunjung untuk memberikan kesan mewah. Sementara itu, material lantai ruang pameran bervariasi seperti, *concrete floor*, parket kayu ulin, lantai *epoxy*, serta *carpet tile* yang disesuaikan dengan suasana masing-masing zona. Lantai kayu ulin hanya digunakan pada area tertentu saja. Penggunaan lantai kayu ulin selain karena merupakan kayu khas Kalimantan serta sifatnya yang kuat dan tahan lama juga dimaksudkan untuk memberikan kesan hangat, sebab beberapa area yang menggunakan lantai kayu ulin digunakan untuk aktivitas sehari-hari pengelola museum.



Gambar. 13. Rencana Lantai 1, 2 dan 3

- **Dinding**

Gerak putar, angkat kaki, bajongkok tari Jepen Tepian Olah Bebaya merupakan gerakan variasi yang memiliki makna bahwa masyarakat Kutai sangat senang membaaur. Hal tersebut mewakili penataan ruang yang tidak terlalu banyak sekat, khususnya pada ruang pameran.



Gambar. 14. *Layout* Lantai 1 dan 2

• Ornamen

Menggunakan ornamen motif khas suku Dayak sehingga semakin memperkuat identitas lokal. Ornamen ada pada dinding serta perabot yaitu, seperti pada dinding *lobby* kantor yang menggunakan ornamen motif dayak yang dilukis di bagian atas dinding, kemudian *backdrop* dinding yang dilaser *cutting* motif talawang serta terdapat motif dayak pada meja resepsionis. Sementara itu, pada dinding kantor pengelola juga terdapat variasi dinding panel kayu ulin yang dilaser *cutting* motif dayak, sehingga menambah kesan lokal.



Gambar. 15. Perspektif *Lobby* Kantor - Area Resepsionis



Gambar. 16. Perspektif Kantor Pengelola - Area Kerja

• Plafon

Gerak tahtim tari Jepen Tepian Olah Bebaya bermakna ungkapan rasa syukur kepada sang Pencipta. Hal tersebut mewakili bagian tengah plafon segi lima area utama bangunan yang dibongkar dan dinaikkan ke atas dengan tinggi total sekitar +9.86 m. Struktur plafon yang tinggi menjulang ke atas dan berorientasi vertikal tersebut menciptakan suasana keagungan, sedangkan pada bagian dinding plafon tersebut terdapat ornamen dari kayu ulin yang dilaser *cutting* motif dayak, sehingga memperkuat identitas lokal.



Gambar. 17. Tampak potongan A-A

Rencana plafon pada perancangan interior museum Kota Samarinda menggunakan material kalsi *board* secara keseluruhan. Material kalsi *board* dipilih karena memiliki keunggulan yaitu, kuat, awet dan tahan lama.



Gambar. 18. Rencana Plafon Lantai 1, 2 dan 3

C. Experience

Menurut Merriam webster dictionary, *experience* berarti sesuatu yang secara pribadi ditemui, dialami atau dijalani [9]. Maksudnya, pengunjung dapat merasakan pengalaman mengunjungi museum yang menyenangkan dan tidak membosankan serta memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi pengunjung. Adapun untuk mencapai hal tersebut, museum dilengkapi dengan teknologi-teknologi terkini, sehingga pengunjung ikut berperan aktif di dalam museum. Teknologi-teknologi tersebut antara lain,

- *Interactive Virtual Book*

Interactive virtual book menyajikan buku virtual dari gambar yang diproyeksikan di hadapan pengunjung. Pengunjung hanya berdiri di depan buku virtual, mereka dapat membuka buku atau membalik halaman dengan menggerakkan tangannya di atas buku virtual yang memiliki sensor.



Gambar. 19. Perspektif Zona 1 - Diorama Kesenian Mamanda

- *Motion Gaming*

Motion gaming mengacu pada sistem video game yang menggunakan kontrol permainan gerak yang sensitif. Pengunjung dapat bermain mengikuti gerakan tari Jepen yang

ditampilkan di layar.



Gambar. 20. Perspektif Zona 1 - Play Zone (Tari Jepen)

- *Virtual Mirror*

Pengunjung berdiri dihadapan *virtual mirror*, kemudian layar akan menampilkan keadaan pengunjung yang seolah-olah sedang menggunakan pakaian adat pengantin khas Samarinda serta Takwo yaitu, pakaian khas daerah Kota Samarinda. Foto pengunjung saat mengenakan pakaian tersebut juga dapat disimpan dengan dikirimkan secara langsung saat itu juga ke *e-mail* pengunjung.



Gambar. 21. Perspektif Zona 7 - City Now

- *Interactive Floor*

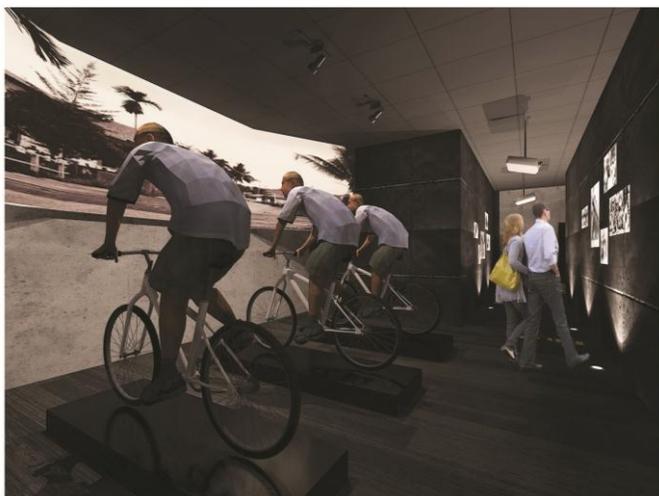
Pengunjung berdiri di atas *icon* gambar. Pada plafon terdapat sensor yang mengarah ke bawah, sehingga ketika pengunjung berdiri di atas *icon* tersebut, maka layar akan menampilkan informasi sesuai dengan gambar *icon* yang dipilih.



Gambar. 22. Perspektif Zona 4 - *Interactive Floor*

- *Bike Simulator*

Bike simulator membawa pengendara merasakan suasana seperti ketika berada di Kota Samarinda pada saat era pendudukan Jepang. Sistem *bike simulator* terdiri dari sistem pembangkitan gerak untuk memberikan gerakan ke sistem kendali sepeda, pegangan dan pedal yang melekat pada setang dan roda belakang. Mengenai aliran sinyal dari *bike simulator*, pengendara memberikan kekuatan input atau torsi ke sepeda sebagai tanggapan atas beberapa keadaan yang diberikan oleh simulator visual dan kemudian stang serta sistem tahanan pedal mengukur sudut stang, mengayuh torsi atau torsi pengereman dan perkiraan memiringkan pengendara. Setelah itu, data yang diperoleh ditransfer ke modul dinamika sepeda. Modul dinamika menghitung lokasi dan kecepatan dari sepeda dan beberapa kekuatan reaktif. Visual, gerak isyarat dan gaya reaktif yang dibuat di setiap sistem diberi umpan balik kepada pengendara, sehingga *bike simulator* memberikan perasaan yang realistis kepada pengendara, dengan semua gerakan yang dia rasakan.



Gambar. 23. Perspektif Zona 4 - *Bike Simulator*

D. Elemen Tata Kondisional Ruang

- Sistem Pencahayaan

Pencahayaan alami didapat melalui jendela serta *glass block* yang ada pada *existing* bangunan. Sementara itu, pencahayaan buatan yang digunakan di dalam museum berupa pencahayaan *general*, *task*, *decorative* dan *accent*. Pencahayaan buatan yang digunakan pada ruang pameran berupa lampu halogen LED *in bow* karena menghasilkan pancaran sinar UV yang sangat sedikit, namun tetap memperhatikan penempatan lampu, sebab radiasi panas yang dihasilkannya dapat merusak objek koleksi. Selain itu, *spot light* yang digunakan berbahan *fiber optic*, sehingga tidak memberikan efek panas yang terlalu tinggi yang dapat merusak benda koleksi, sedangkan pencahayaan pada *vitrine* menggunakan *fluorescent philips 37 tube* yang dinyatakan sebagai lampu yang paling rendah kadar radiasi sinar UVnya.

- Sistem Penghawaan

Penghawaan alami hanya digunakan di beberapa area. Penghawaan buatan menggunakan AC *central* berpendingin air dengan sistem VRV (*Variable Refrigerant Volume*), karena dapat menstabilkan suhu sesuai dengan keinginan kita serta temperatur ruang dapat dipertahankan konstan walau suhu ruang turun. Udara bersih dan segar dikeluarkan melalui *supply air diffuser* (SAD) serta dilengkapi dengan *return air grille* (RAG) untuk menyedot udara kotor dari dalam ruang untuk diproses. Selain itu, dilengkapi juga dengan dehumidifier untuk mengurangi kelembaban udara dalam ruang serta *silica gel* untuk penyimpanan koleksi dalam lemari.

- Sistem Akustik

Akustik di beberapa ruang pameran mengandalkan *speaker* berupa *parabolic speaker* dan *headphone* untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung. Beberapa zona ruang pameran juga dilengkapi dengan suara-suara untuk mendukung suasana tiap zona. Pada area *cafe* dan *gift shop* juga terdapat *speaker live music*. Selain itu, plafon dilengkapi dengan material peredam suara, sehingga suara yang terdengar tidak mengganggu area yang lain dan menyebabkan kebingungan.

- Sistem Keamanan

- Manusia

Menggunakan CCTV 24 jam di area publik dan *private* seperti *lobby*, ruang pameran, *cafe* dan *gift shop*, ruang konservasi atau ruang penyimpanan koleksi, ruang Kepala Museum serta kantor pengelola. Selain itu, benda-benda koleksi yang dipamerkan dalam vitrin maupun yang disimpan di dalam lemari selalu dalam keadaan terkunci. Museum juga menggunakan alarm sensor gerak pada saat malam hari serta dijaga oleh *security* selama 24 jam.

- Kebakaran

Kebakaran dapat disebabkan oleh alam maupun manusia. Kebakaran yang disebabkan oleh alam karena petir atau kilat

yang menyambar jaringan listrik, sehingga pada bagian atap bangunan dipasang penangkal petir. Sementara itu, kebakaran yang disebabkan oleh manusia karena korsleting listrik, sehingga proteksi kebakaran di dalam bangunan menggunakan *hydrant box* minimal 2 untuk bangunan dengan luas 1000 m², *smoke detector* yang terhubung dengan *fire alarm* serta APAR yang berisi serbuk kimia kering, diletakkan tiap jarak 200-250 m. Museum tidak menggunakan *sprinkler* karena untuk tetap menjaga benda koleksi.

- Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi yang terjalin dalam perancangan museum bersifat satu arah dan dua arah. Penyampaian informasi di ruang pameran bersifat interaktif, menggunakan *speaker*, *headphone*, *virtual book*, *motion gaming*, *virtual mirror*, *interactive floor* serta *bike simulator* untuk mendukung proses penyampaian informasi. Sementara itu, terdapat *free wifi* di area *lobby*, *cafe* dan *gift shop*, ruang Kepala Museum serta kantor pengelola. Pada area *lobby* juga terdapat telepon untuk memudahkan interaksi antara pengunjung dan pengelola dengan staf resepsionis museum, sedangkan komunikasi antar petugas *security* menggunakan *walky talky*.

VI. KESIMPULAN

Nilai konservatif serta desain yang mencerminkan identitas setempat dihadirkan melalui desain yang mengambil karakteristik dari tari Jepun Tepian Olah Bebaya yang diakulturasikan dengan karakter *modern*. Material lokal seperti kayu ulin dan kayu meranti juga digunakan untuk semakin memperkuat identitas lokal. Nilai informatif dan edukatif dihadirkan melalui bentuk penyampaian informasi benda-benda koleksi berdasarkan urutan kronologis sejarah Kota Samarinda.

Mengangkat tema *Exploring Local History Experience*, pengunjung seperti dibawa menjelajahi, menikmati dan belajar tentang sejarah dengan suasana yang berbeda-beda dari suatu waktu ke waktu yang lain. Nilai rekreatif, inovatif dan interaktif dihadirkan melalui aktivitas pengunjung di dalam museum yang didukung dengan teknologi-teknologi terkini.

Terwujudnya nilai-nilai tersebut dipercaya mampu menjadikan Museum Kota Samarinda sebagai wahana alternatif pelestarian sejarah dan budaya yang memadai bagi masyarakat setempat. Harapannya, dengan adanya Museum Kota Samarinda, Samarinda memiliki ikon kota serta alternatif destinasi wisata baru yang benar-benar menarik untuk dikunjungi baik oleh wisatawan domestik maupun mancanegara, sehingga Samarinda semakin dikenal oleh masyarakat luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis G.S.S. mengucapkan terima kasih kepada Dinas Kebudayaan Samarinda, Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur, Dewan Kesenian Daerah Kalimantan Timur, Ibu Ellie Hasan selaku pengelola dan pemilik Galeri Samarinda Bahari yang telah bersedia melakukan wawancara, memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis selama proses perancangan. Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada Bapak Ronald H. I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Linggajaya Suryanata, HDII, selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan banyak ilmu serta saran dan masukan kepada penulis. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada keluarga yang selalu siap dalam memberikan dukungan dan bantuan baik secara moril maupun materiil. Akhir kata penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusdianto. "Pemkot Samarinda Terus Gali Potensi Daerah." *Ekonomi Akurat* 27 Oktober 2017. 21 Nov. 2017 <<https://ekonomi.akurat.co/>>.
- [2] Lawson, Bryan. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer*. Trans. Harfiyah Widiawati. Yogyakarta: Jalasutra, 2007.
- [3] Sarip, Muhammad. *Samarinda Tempo Doeloe - Sejarah Lokal 1200 - 1999*. Samarinda: RV Pustaka Horizon, 2017.
- [4] Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*. Jakarta: Author, 1999/2000.
- [5] Pertiwi, Faradila A. "Makna Komunikasi Nonverbal pada Tari Jepun Tepian Olah Bebaya." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 5.3 (Agustus 2017): 488-497. 9 Maret 2018. <<http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/>>.
- [6] Koentjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*. 8th ed. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000.
- [7] Oxford Dictionaries. *Exploring Local History*. 2 Mar. 2018 <<https://id.oxforddictionaries.com/>>.
- [8] Merriam Webster. *Local*. 2 Mar. 2018 <<https://www.merriam-webster.com/>>.
- [9] Merriam Webster. *Experience*. 2 Mar. 2018 <<https://www.merriam-webster.com/>>.