

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara multikultural karena memiliki beragam jenis suku, ras, agama, tradisi hingga budaya. Dewasa ini tidak hanya membahas tentang kekayaan budaya ataupun tradisi tetapi juga benda-benda peninggalan leluhur terdahulu. Dari sekian banyaknya benda pusaka yang paling terkenal dan populer di pulau Jawa adalah keris. Keris sendiri mencerminkan filosofi, seni, warisan budaya, keterampilan, spiritualitas dan nilai-nilai etika yang dijunjung tinggi dalam peradaban masyarakat (Yasa et al., 2023). Sehingga pada tahun 2005 UNESCO menetapkan keris sebagai warisan budaya nonbendawi (Borobudur, 2021). Tidak mengherankan apabila benda keris ini tetap dijaga dan dilestarikan keberadaannya di zaman sekarang yang sudah modern. Keris merupakan warisan leluhur yang kini menjadi cagar budaya sehingga perlu adanya usaha untuk menjaga dan melestarikan benda peninggalan tersebut maka pemerintah Indonesia memfasilitasinya dengan mendirikan sebuah wadah khusus agar masyarakat dapat belajar tentang pusaka di tempat ini yaitu museum.

Museum merupakan institusi kebudayaan yang berfungsi secara signifikan sebagai upaya pelestarian dan penyampaian peninggalan sejarah suatu bangsa kepada generasi masa kini dan yang akan datang (Chatulistiwa et al., 2024). Definisi tersebut sudah dijelaskan dalam peraturan pemerintah Nomor 19 tahun 1995 tentang pemeliharaan dan pemanfaatan benda cagar budaya di museum. Dengan mengunjungi museum, masyarakat lokal maupun non-lokal diharapkan dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai benda-benda peninggalan leluhur. Sehingga aktivitas tersebut dapat membangun semangat nasionalisme dan juga merupakan bentuk penghormatan terhadap warisan bersejarah sebagai cagar budaya yang perlu dipertahankan eksistensinya. Museum di Indonesia telah tersebar di beberapa kota namun terdapat satu tempat yang mengoleksi pusaka keris dengan fasilitas modern dan lokasinya mudah dijangkau yakni Kota Surakarta.

Di Kota Surakarta juga terdapat beberapa museum yang mengoleksi dan menyimpan banyak benda pusaka jaman dahulu tidak termasuk keris. Contoh museum yang ada di Kota Surakarta seperti Museum Radya Pustaka yang menyimpan benda-benda bersejarah seperti wayang, tosan aji, gamelan bahkan jenis-jenis keramik peninggalan masa penjajahan. Lalu ada Museum Batik Danar Hadi yang menyimpan koleksi jenis batik khas Indonesia sebanyak 10,000 jenis. Bahkan di museum ini juga terdapat jenis batik yang sudah sangat tua dan punah cara membuat coraknya. Kedua di atas merupakan tempat yang wajib dikunjungi terutama para pengunjung dari luar kota atau negara agar mengenal lebih dalam museum yang ada di Kota Surakarta.

Salah satu museum yang cukup terkenal juga di Kota Surakarta adalah Museum Keris Nusantara. Lokasi museum ini cukup mudah dijangkau karena berada di pusat kota tepatnya di Jalan Bhayangkara No.2, Sriwedari, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Selain itu, Museum ini juga berdekatan dengan salah satu bangunan cagar budaya di Kota Surakarta yakni bekas Rumah Sakit Jiwa Mangunjayan yang letaknya di bagian selatan bangunan. Museum ini mulai dibangun pada tahun 2013 dan diresmikan oleh Bapak Presiden Ir. Joko Widodo pada tanggal 9 Agustus 2017 sehingga dapat dikunjungi untuk masyarakat umum. Museum ini menyimpan banyak jenis senjata tradisional peninggalan leluhur yang ada di Indonesia, bahkan terdapat pusaka tombak dan artefak lainnya yang juga dipamerkan. Tercatat Museum Keris Nusantara memiliki koleksi sebanyak 409 keris dan 38 tombak (Rizkullah et al., 2023). Namun dari hasil analisis menunjukkan museum ini hanya mengoleksi sebanyak 113 keris, 66 tombak, 22 pedang, 1 badik dan 2 kujang. Dengan dibangunnya Museum Keris Nusantara diharapkan masyarakat terkhusus anak muda dapat belajar mengenai warisan budaya bangsa ini.

Berdasarkan hasil survei lapangan, desain interior pada museum ini terkesan monoton dan kurang menarik terlebih lagi objek display yang dipamerkan didominasi oleh pusaka keris sehingga perlu pengembangan secara visual supaya tidak memberikan kesan membosankan. Ada beberapa asumsi dari hasil analisa yang mendasari permasalahan tersebut. Sirkulasi pengunjung yang cenderung sama

pada setiap lantainya, hal ini memungkinkan pengunjung kebosanan dengan alur aktivitas tersebut terlebih dominasi pusaka keris sebagai objek display menjadikan pengalaman ruang bagi pengunjung terasa kurang efektif dan edukatif. Pada desain interior museum ini kekurangan elemen dekoratif yang mengidentifikasi Keris itu sendiri sehingga profil budaya kurang terekspos. Jarak peletakan furniture pada setiap lantainya cukup berdekatan dan terkesan tidak ada jeda bagi pengunjung untuk beristirahat setelah mempelajari setiap objek display. Sehingga pengunjung merasa lelah dan memerlukan tempat istirahat guna menyegarkan otak kembali. Selain itu, terdapat beberapa pernyataan dari para pengunjung yang telah melakukan kunjungan sebelumnya berkaitan dengan menyampaikan informasi perihal objek display yang dipamerkan cenderung kurang atraktif dan informatif. Lalu, dari segi keamanan di museum ini kurang optimal terutama pada benda khusus yang tidak boleh disentuh seperti gamelan yang berada di lantai 4. Dari sekian permasalahan, tersebut dapat disimpulkan bahwa pada Museum Keris Nusantara kurang atraktif dan interaktif dalam memberikan edukasi terkait benda-benda peninggalan. Selain itu, juga kurang ramah dalam memberikan fasilitas khusus pengunjung yang menyandang disabilitas.



Gambar 1. Gambar grafik jumlah pengunjung
(Sumber: pengelola museum, 2025)

Namun kenyataannya, fenomena yang terjadi pada museum saat ini adalah sedikitnya jumlah pengunjung. Permasalahan ini juga dialami oleh Museum Keris

Nusantara yang notabene merupakan bangunan dengan desain modern dan baru. Data ini didapatkan melalui hasil wawancara dengan pihak Museum. Perkembangan globalisasi dan modernisasi telah membawa perubahan signifikan terhadap pola perilaku, preferensi, serta gaya belajar masyarakat kontemporer. Transformasi ini tidak hanya berdampak pada sektor ekonomi dan teknologi, tetapi juga pada bidang pendidikan dan kebudayaan. Masyarakat masa kini cenderung menghendaki pengalaman yang bersifat visual, interaktif, cepat dipahami, serta mampu memberikan stimulasi emosional. Hal tersebut secara tidak langsung menuntut ruang-ruang publik edukatif untuk beradaptasi terhadap perubahan karakteristik pengunjung agar tetap relevan dan diminati.

Museum sebagai institusi kebudayaan memiliki peran strategis dalam pelestarian sekaligus penyebaran nilai sejarah dan identitas bangsa. Namun, dalam konteks perkembangan zaman, fungsi museum tidak lagi cukup hanya sebagai ruang penyimpanan dan pameran koleksi benda bersejarah. Museum dituntut untuk bertransformasi menjadi ruang belajar yang komunikatif, partisipatif, dan mampu menciptakan pengalaman ruang yang berkesan. Apabila penyajian informasi masih bersifat konvensional dan monoton, maka potensi edukatif yang dimiliki museum tidak akan tersampaikan secara optimal kepada pengunjung, khususnya generasi muda yang memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik dan visual. Maka dari itu, Museum Keris Nusantara memiliki potensi sebagai objek penelitian yang ideal untuk diteliti dan sebagai ruang untuk berkembang dalam hal koleksi benda bersejarah seperti keris.

Permasalahan tersebut juga dapat ditemukan pada Museum Keris Nusantara. Sebagai museum yang merepresentasikan warisan budaya berupa pusaka keris dan senjata tradisional Nusantara, museum ini memiliki nilai historis dan filosofis yang sangat tinggi. Namun berdasarkan hasil observasi dan analisis lapangan, desain interior yang cenderung repetitif, dominasi objek display yang seragam, serta kurangnya media interpretatif yang interaktif menyebabkan pengalaman ruang terasa kurang dinamis. Sirkulasi pengunjung yang relatif sama pada setiap lantai juga memicu kejenuhan, sehingga proses penyerapan informasi tidak berlangsung secara maksimal. Kondisi ini berimplikasi pada menurunnya tingkat ketertarikan

dan keterlibatan emosional pengunjung terhadap konten yang disajikan. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi bukan semata-mata pada koleksi yang dimiliki, melainkan pada bagaimana ruang dan elemen interior mampu mengemas informasi menjadi pengalaman belajar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan desain yang mampu mengintegrasikan aspek estetika, teknologi, ergonomi, serta psikologi ruang guna menciptakan atmosfer belajar yang lebih atraktif dan efektif.

Konsep *attractive studying* menjadi relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Pendekatan ini menitikberatkan pada penciptaan suasana belajar yang menyenangkan melalui pengolahan visual yang kuat, penggunaan teknologi interaktif, pengaturan sirkulasi yang variatif, serta penyediaan ruang jeda yang mendukung kenyamanan kognitif pengunjung. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan partisipatif, pengunjung tidak hanya berperan sebagai penonton pasif, tetapi turut terlibat secara aktif dalam proses eksplorasi makna dan nilai budaya yang terkandung dalam setiap koleksi. Dengan demikian, penerapan konsep *attractive studying* dalam perancangan interior museum merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pengalaman edukatif, memperkuat identitas heritage yang diusung, serta menjawab tantangan modernisasi tanpa menghilangkan esensi tradisional yang menjadi ruh dari museum itu sendiri.



Gambar 2. Foto dokumentasi interior museum
(Sumber: dokumentasi Yusuf, 2025)

Hal ini menjadi bukti bahwa pentingnya elemen desain interior pada ruangan Museum Keris Nusantara agar memberikan semangat dan ketertarikan kepada pengunjung. Kurangnya penekanan pada elemen desain interior ini juga berdampak pada minimnya minat dan keingintahuan pengunjung untuk mengetahui lebih dalam tentang isi dari museum ini. Selain itu, fasilitas yang kurang memadai terutama bagi penyandang disabilitas, menjadi suatu hal yang juga perlu diperhatikan secara detail agar aspek kenyamanan, keamanan, dan keindahan tetap menyatu.

Dari permasalahan di atas maka muncullah inspirasi konsep desain interior pada museum ini yang relevan untuk permasalahan ini adalah kontemporer *heritage* dengan pendekatan *attractive studying* yang menggunakan teknologi modern guna membantu para pengunjung dalam mendapatkan informasi namun semua itu tetap mengangkat tema tradisional Jawa sebagai identitas. Interior kontemporer merupakan representasi desain masa kini dan masa yang akan datang karena zaman yang selalu berkembang mengikuti tren yang ada (Sari et al., 2023). Inspirasi desain kontemporer ini tidak akan lepas dari citra dari Museum Keris Nusantara ini yang merupakan gedung cagar budaya tradisional di Kota Surakarta. Maka dari itu, tema

tradisional tetap digaungkan demi mempertahankan citra dari Museum Keris itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pendekatan *attractive studying* diterjemahkan pada interior Museum Keris Nusantara?
2. Bagaimana menciptakan furniture display yang efektif dan praktis pada interior Museum Keris Nusantara?

C. Tujuan Perancangan

1. Mewujudkan perancangan interior Museum Keris Nusantara yang *safety*, edukatif, dan atraktif dengan konsep kontemporer *heritage*.
2. Mendesain furniture display yang praktis dan efektif dengan memperhatikan faktor ergonomi, kenyamanan, dan keamanan.

D. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai sarana edukasi dan pembelajaran dalam menerapkan teori desain interior pada studi kasus nyata.
 - b. Menambah pemahaman dan pengalaman dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada interior bangunan Museum Keris Nusantara.
2. Bagi Universitas
 - a. Merealisasikan bukti penerapan Tri Dharma perguruan tinggi di bidang penelitian dan perancangan desain interior.
 - b. Mampu meningkatkan eksistensi Universitas kepada Masyarakat luar dan dalam negeri.
3. Bagi Masyarakat
 - a. meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan apresiasi masyarakat mengenai warisan budaya melalui perancangan desain interior yang menarik.
 - b. Memberikan kenyamanan, keamanan, dan keindahan lebih kepada Masyarakat.

4. Bagi Museum Keris Nusantara
 - a. Memberikan rekomendasi desain yang dapat diterapkan untuk meningkatkan daya tarik pengunjung berbasis teknologi interaktif.
 - b. Mampu membantu mengatasi permasalahan pada ranah bidang desain interior.

E. Batasan Masalah

- a. Penerapan konsep kontemporer heritage pada interior Museum Keris Nusantara.
- b. Membuat rancangan furniture display koleksi sebagai media pameran yang praktis dan efektif.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
 - a. Mengamati kondisi, fungsi dan elemen ruangan.
 - b. Menilai aspek pencahayaan dan penghawaan.
 - c. Mengamati sirkulasi manusia dan menilai kenyamanan pengguna ruang.
 - d. Pengukuran ruangan dan bangunan untuk membuat layout bangunan.
 - e. Mencatat dan mendokumentasikan permasalahan ruang yang kurang optimal.
 - f. Mencari data terkait sejarah bangunan, struktur organisasi.
2. Wawancara
 - a. Wawancara dengan pihak Museum Keris Nusantara.
 - b. Wawancara dengan pengunjung.
3. Studi Dokumen dan Referensi
 - a. Mengumpulkan denah layout/*blueprint*.
 - b. Menganalisis referensi konsep desain Museum Keris Nusantara dengan konsep Kontemporer Heritage.

G. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan pembahasan secara umum yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat perancangan, pembatasan masalah, pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan mengenai berbagai literatur dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik dan mencakup tinjauan Pustaka, pembatasan masalah, pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

3. BAB III ANALISIS DAN IDENTIFIKASI OBJEK

Bab yang berisi sejarah dan perkembangan objek penelitian disajikan untuk memahami konteks eksisting secara menyeluruh diikuti dengan pembahasan permasalahan, dan komparatif hasil analisis.

4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Bab ini memaparkan mengenai ide atau gagasan konsep interior yang meliputi konsep, proses penciptaan, dan visualisasi karya.

5. BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari objek desain dan saran.