

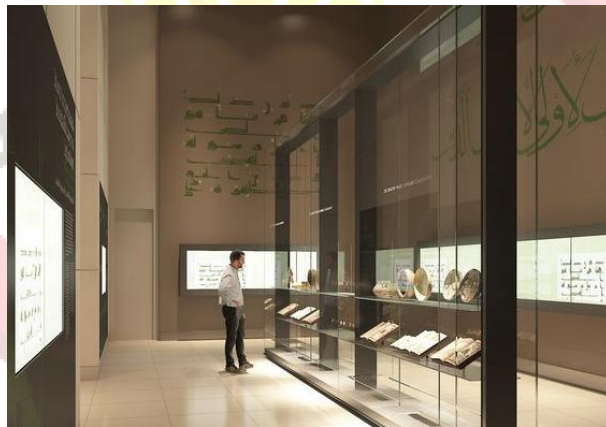
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Jurnal ‘Implementasi Gaya Kontemporer Pada Desain Interior Museum Bank Mandiri Di Jakarta’

Dalam jurnal yang berjudul ‘Implementasi Gaya Kontemporer Pada Desain Interior Museum Bank Mandiri Di Jakarta’ merupakan hasil rancangan dari Shafa Nadya Rahmadewi dan Detty Fitriany yang dipublikasikan pada tahun 2023 melalui sarana dari Institut Teknologi Nasional Bandung. Penelitian ini menggunakan objek Museum Bank Mandiri yang mengimplementasikan gaya kontemporer. Dalam jurnal ini memaparkan bahwa konsep kontemporer ini menjelaskan suatu desain yang sifatnya fleksibel dan dapat berubah setiap waktu. Konsep kontemporer selalu mengikuti tren atau perkembangan dari zaman-zaman seiring berjalannya waktu.



Gambar 1. Interior konsep kontemporer
(Sumber.: Pinterest, 2025)

2. Jurnal ‘Desain Interior Tourism Information Center Sidoarjo dengan Konsep Historical Recognition and Modern Smart Technology’

Pada jurnal berjudul ‘Desain Interior *Tourism Information Center* Sidoarjo dengan Konsep *Historical Recognition and Modern Smart Technology*’, dipublikasikan pada tahun 2019 melalui sarana dari departemen

desain interior, Institut Teknologi Nasional merupakan hasil perancangan dari penulis yang bernama Indianna Putri Dharmawan dan Mahendra Wardhana.

Secara rasional teknologi merupakan suatu keseluruhan metode yang mengarah dan memiliki ciri efisiensi di setiap bidang aktivitas manusia. *Smart technology* merupakan teknologi pintar yang juga sebagai inovasi baru melebihi teknologi yang sudah ada dan diciptakan sebelumnya. Selain itu juga, *smart technology* merupakan suatu terobosan yang sedang tren di era modern saat ini. Penjelasan dari pemilihan dari *smart technology* yang akan diimplementasikan pada TIC Sidoarjo, antara lain:

- a. LED LCD, penggunaan alat ini dibutuhkan oleh TIC agar dapat memvisualisasikan gambar dengan skala besar.
- b. *Magic mirror*, digunakan sebagai pengganti ruang ganti pada TIC. Area ganti display kain batik berisi jenis-jenis kain batik Sidoarjo agar dapat dikenalkan pada pengunjung. *Magic mirror* memberikan fasilitas kepada pengunjung secara visual yang ingin mencoba batik pilihannya dengan teknologi sensor, pengunjung dapat meng-*capture* batik pilihannya dan dapat disimpan pada *smartphone* ataupun dicetak. Pengunjung dapat memakai *magic mirror* dengan membaca tutorial pemakaian yang tertera.
- c. *Touchscreen*, penggunaan alat ini diaplikasikan pada layar monitor TIC agar pengunjung dapat dengan mudah dalam mencari informasi. Selain itu, alat ini juga merupakan teknologi yang cocok dan sesuai dengan konsep desain TIC.
- d. *Scan barcode*, teknologi *scan* menggunakan media *barcode* menjadi suatu alternatif bagi pengunjung agar dapat menggali informasi lebih mudah terkait display.
- e. *Augmented reality*, alat ini digunakan pada area display informasi wisata sejarah. Pengaplikasian alat ini agar membuat pengunjung tertarik untuk mengunjungi lokasi langsung dengan menunjukkan jenis wisata di Sidoarjo secara realistis.
- f. *Noise controlling*, adalah suatu alat yang diimplementasikan pada tiap area dengan mengeluarkan suara dalam penyampaian informasi.

Fungsinya yaitu agar tidak terjadi yang namanya *distraction* atau tabrakan suara pada area satu dengan area lainnya.

- g. *Self-shot cam*, merupakan kamera yang disediakan dan difungsikan secara mandiri juga otomatis menyesuaikan *view* yang diinginkan oleh pengunjung. Pengunjung dapat mengakses kamera ini dengan bantuan monitor yang cara penggunaan seperti *photobox*.



Gambar 2. Touchscreen monitor
(Sumber: Google chrome, 2025)

3. Jurnal 'Pengaplikasian Ragam Hias Budaya Solo Pada Desain Interior Dapur Solo Di Jakarta'

Jurnal yang berjudul 'Pengaplikasian Ragam Hias Budaya Solo Pada Desain Interior Dapur Solo Di Jakarta', dipublikasikan pada tahun 2017 melalui sarana dari Staf Pengajar Desain Interior, Universitas Bina Nusantara merupakan hasil perancangan dari penulis yang bernama Salim, Polniwati Nediari, Amarena Nediari, Hartanti, Grace.

Batik Solo adalah suatu karya seni dari masyarakat Kota Solo yang mempunyai nilai budaya yang tinggi dan keindahan yang tidak habis oleh jaman. Gaya batik Jawa Tengah memberikan pengaruh yang menjadikannya sebagai pusat seni batik yang secara keseluruhan memiliki nilai filosofis

(Salim et al., 2017). Motif, pola, dan ragam hias merupakan susunan ragam hias batik Solo. Ragam hias terdiri dari ornamen pokok, ornament pengisi, dan isen yang masing-masing mempunyai fungsi dan peranannya sebagai pengisi dalam bidang kain.

- a. Motif Truntum, memiliki makna bahwa orang tua menuntun anak agar cintanya bersemi. Motif batik truntum (bunga bintang kecil) hanya digunakan oleh orang tua pengantin.
- b. Motif Kawung, melambangkan umur panjang dan kesucian. Pada masanya, motif kawung digunakan oleh kalangan kerajaan yang mencerminkan kepribadian pemimpin yang mampu mengendalikan hawa nafsu dan menjaga hati nurani.
- c. Motif Parang, bentuknya yang saling berkesinambungan memiliki arti jalinan hidup yang tidak pernah putus, konsisten dalam usaha memperbaiki diri untuk mencapai kesejahteraan dan menjaga dengan baik hubungan antara manusia dengan Tuhan, alam, dan manusia.
- d. Motif Sawat atau sayap, pada zaman dahulu dianggap sacral dan hanya digunakan oleh Raja dan keluarganya. Bentuknya yang menyerupai sayap dimaknai sebagai burung garuda yang merupakan kendaraan Dewa Wisnu yang melambangkan kekuasaan atau kerajaan. Dalam prosesi pernikahan, biasanya digunakan oleh pasangan pengantin, karena memiliki filosofi yakni melindungi kehidupan pemakainya.



Gambar 3. Motif Batik Truntum
(Sumber: Salim at al, 2017)

Berdasarkan beberapa penelitian dan perancangan terdahulu yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa penerapan gaya kontemporer pada interior museum umumnya lebih menitikberatkan pada aspek visual modern, sementara penggunaan teknologi interaktif lebih sering diterapkan sebagai elemen pendukung informasi tanpa keterkaitan yang kuat dengan nilai budaya lokal. Selain itu, kajian mengenai pengintegrasian nilai heritage Jawa secara spesifik pada museum pusaka tradisional khusus museum keris Nusantara, masih terbatas. Penelitian sebelumnya juga belum secara mendalam membahas Bagaimana konsep pembelajaran atraktif (*atraktif studying*) dapat diterapkan secara menyeluruh dalam perancangan interior museum keris Nusantara sebagai media edukasi budaya. Oleh karena itu, perancangan interior museum keris Nusantara ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan konsep kontemporer, nilai heritage Jawa, dan pendekatan atraktif *studying* ke dalam satu kesatuan desain interior. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan ruang pameran yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan dan koleksi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif edukatif, dan relevan dengan karakter pengunjung masa kini.

B. Landasan Teori

1. Desain Interior

Desain interior adalah suatu perencanaan layout dan desain yang berada pada lingkup dalam ruangan dan bertujuan memberikan kenyamanan dan efektivitas setiap aktivitas yang dilakukan manusia (Rani Hermita & Mislida Murti, 2022). Desain interior merupakan ilmu yang mempelajari mengenai perancangan karya seni dan memecahkan permasalahan yang ada pada ruangan dalam suatu bangunan. Dalam suatu ruang interior baik secara fisik ataupun non fisik, aspek kenyamanan dan keamanan merupakan kebutuhan dasar manusia seperti *setting* ruang. *Setting* ini memberikan pengaruh baik fisik maupun psikologi pada manusia. Hal ini dapat dilakukan melalui bentuk, proporsi, warna, material, penghawaan, pencahayaan, dan akustik. Secara

psikologis dapat memberikan rasa nyaman, damai, bebas, santai, percaya diri dalam melakukan setiap aktivitas tanpa timbul rasa khawatir.

Desain interior adalah kegiatan merencanakan, menata, dan merancang ruang interior dalam suatu bangunan, yang berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan dasar akan sarana untuk berlindung, menentukan serta melakukan aktivitas, memelihara aspirasi, dan mengekspresikan ide, tindakan, perasaan, dan kepribadian (Rani Hermita & Mislida Murti, 2022). Dalam penyusunan desain interior suatu ruangan perlu memperhatikan beberapa elemen yaitu ruang, sirkulasi udara, pewarnaan, penerangan, dan sistem akustik atau penataan suara.

- a. Tata ruang, adalah tempat yang dibatasi oleh adanya dinding atau sekat lainnya yang difungsikan untuk suatu aktivitas.
 - b. Sirkulasi udara adalah pergantian suhu udara yang didasarkan pada bergantinya udara dalam suatu ruangan.
 - c. Warna merupakan corak pada suatu objek yang dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan secara langsung.
 - d. Pencahayaan adalah penerimaan dari sumber sinar yang memberikan penerangan pada penglihatan.
 - e. Tata suara merupakan pengaturan, kebisingan, volume, dan jelas tidaknya suara.
2. Studi Tentang Museum
- a. Pengertian Museum

Pengertian museum menurut *International Council of Museum* adalah suatu lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan atau nirlaba dan melakukan pelayanan terhadap masyarakat serta perkembangannya secara terbuka melalui usaha pengoleksian, konservasi, riset, dan mengkomunikasikan serta memamerkan benda-benda pembuktian material manusia dan lingkungannya kepada masyarakat. Seluruh kegiatan tersebut dilakukan untuk kepentingan pendidikan, penelitian maupun rekreasi (Ardiyana Agung Nugroho & Hieronymus Purwanta, 2020).

Dapat disimpulkan dari pernyataan di atas bahwa museum merupakan suatu lembaga yang dibangun untuk kepentingan ilmu pengetahuan dan rekreasi serta melakukan pelayanan kepada masyarakat melalui usaha mengoleksi, konservasi, penelitian, dan memamerkan benda-benda pembuktian material manusia dan lingkungannya.

b. Tugas dan Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 mengenai museum. Museum sendiri juga memiliki tugas yaitu menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi berupa benda cagar budaya. Maka dari itu, terdapat tiga fungsi besar yaitu:

1) Sebagai tempat pelestarian perlu melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

- Sebagai penyimpanan, meliputi pengumpulan benda untuk dijadikan koleksi, pencapaian koleksi, sistem penataan dan penomoran koleksi.
- Sebagai perawatan, meliputi pencegahan dan penanggulangan.
- Sebagai pengamanan, meliputi kegiatan perlindungan guna menjaga koleksi dari berbagai gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.

2) Sebagai sarana rekreasi harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut:

- Penataan benda koleksi dengan baik dan menarik.
- Pertunjukan terkait kesenian yang dipamerkan oleh museum.
- Kegiatan edukasi atau lainnya sebagai sarana *refreshing*.
- Sebagai sumber informasi, pemanfaatan kegiatan dilakukan oleh museum melalui penelitian dan penyajian.

3) Penelitian dilakukan guna mengembangkan kebudayaan nasional, teknologi dan ilmu pengetahuan.

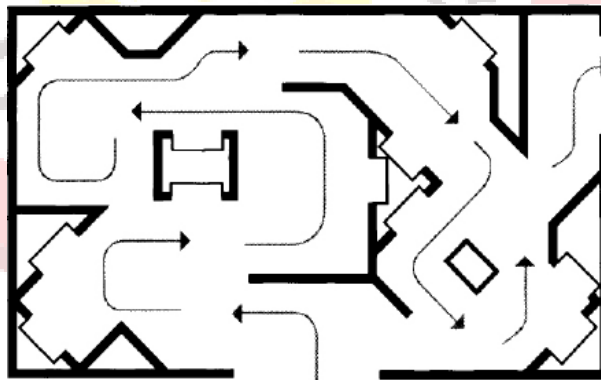
- Penyajian perlu tetap memperhatikan aspek pengamanannya dan pelestariannya.

c. Sirkulasi Ruang Museum

Sirkulasi ruang yang dapat menyajikan daya tarik dan kepuasan pada pengunjung, sehingga masyarakat umum maupun pecinta seni mampu merasakan ketertarikan untuk melakukan kunjungan kembali (Amira & Saryanto, 2022). Terdapat tiga metode mendasar, hal itu tergantung dari tujuan dan konsep pameran, setiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, desainer mengolah keterampilan dalam memilih metode yang akan digunakan untuk mempengaruhi hasil pada area pameran.

1) *Suggested Approach*

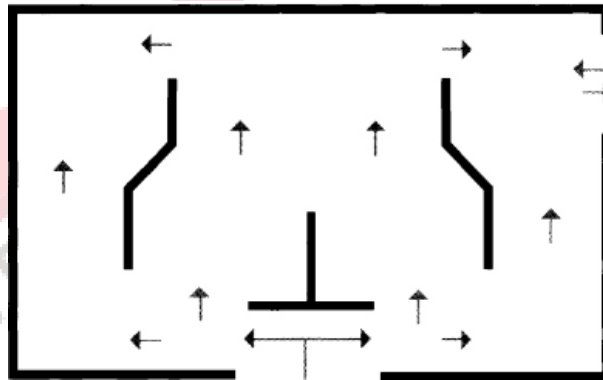
Jenis metode ini bertujuan menarik pengunjung pada rute sirkulasi dengan menggunakan warna, tajuk berita, petunjuk arah dan visual guna membatasi pergerakan satu arah tanpa mengatur fisik penghalang. Menjadi tantangan tersendiri bagi desainer apabila menggunakan metode ini karena *goals* yaitu mempromosikan pengalaman belajar yang *comfortable* dan *freedom* bagi para pengunjung dalam memilih sekaligus mempertahankan kontekstual.



Gambar 4. Sirkulasi Suggested Approach
(Sumber: Amira & Saryanto, 2022)

2) *Unstructure Flow*

Pada pola sirkulasi ini, memberikan kebebasan kepada pengunjung untuk memilih jalannya sendiri tanpa mempertimbangkan benar atau tidak rute yang disarankan. Maka dari itu, metode ini memberikan pergerakan secara acak atau tidak terarah kepada pengunjung untuk melihat objek yang dipamerkan.



Gambar 5. Sirkulasi Unstructure Flow
(Sumber: Amira & Saryanto,2022)

3) *Directed Approach*

Pola sirkulasi ini bersifat satu arah dengan peluang keluar yang lebih sedikit sehingga memungkinkan pengunjung untuk melihat seluruh objek secara menyeluruh. Pola ini terkesan kaku dan terbatas namun terstruktur dengan baik.

d. Pencahayaan Pada Museum

Pencahayaan pada interior museum memiliki tujuan yaitu memberikan rasa nyaman kepada pengunjung, suasana, menyampaikan suatu kesan pada objek, dan meningkatkan nilai lebih dari desain penataan ruang dan juga benda pameran tanpa menghilangkan aspek konservasi serta faktor yang berpotensi merusak benda pameran *storyline* (Rizki & Nazhar, 2021). Fungsi pencahayaan dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

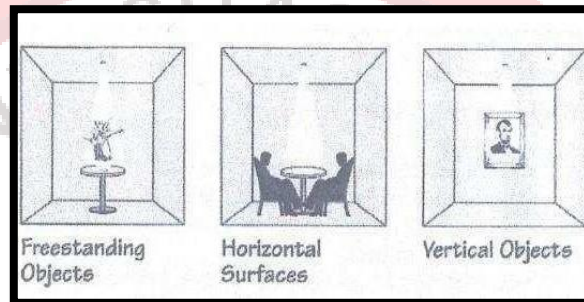
- *Lighting Function*, berfungsi sebagai bentuk memenuhi syarat Cahaya yang ada pada sebuah ruang. Tujuannya adalah

memberikan kenyamanan kepada pengunjung guna melihat benda dan bahkan tulisan yang ada di dalamnya.

- *Architectural Function*, sebagai pemenuh kebutuhan psikologi dan visual.

Teknik pencahayaan buatan adalah suatu hal yang menghubungkan tata letak sumber cahaya supaya menciptakan efek yang sesuai dengan perencanaan. Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan dalam pencahayaan pada ruangan museum dengan teknik pencahayaan buatan, diantaranya:

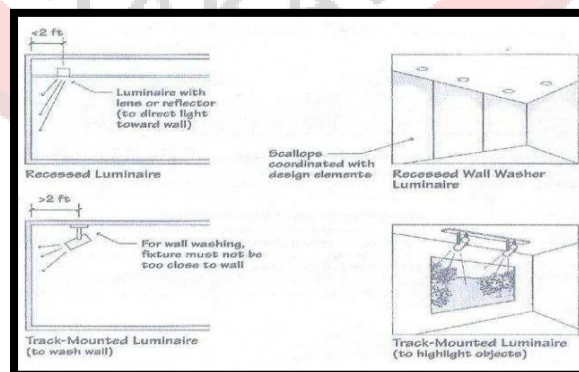
1) *High Lighting*



Gambar 6. Ilustrasi high lighting
(Sumber: Rizky & Nazhar, 2021)

Teknik ini memfokuskan cahaya pada sebuah objek tertentu sehingga lebih terang dibanding dengan cahaya di sekitarnya.

2) *Beam Play*



Gambar 7. Ilustrasi beam play
(Sumber: Rizky & Nazhar, 2021)

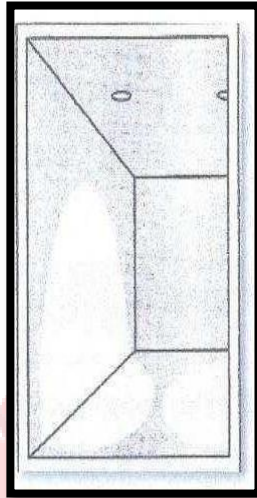
Teknik pencahayaan sebagai elemen visual yang diciptakan melalui sorotan cahaya dari suatu sumber. Teknik ini digunakan pada

bidang tangkap tertentu guna memperlihatkan efek sorotan cahaya sehingga terkesan lebih dramatis.

3) *Down Lighting*

Teknik pencahayaan ini menggunakan lampu yang menyorot ke bawah. Teknik ini diterapkan sebagai pencahayaan merata pada penataan ruangan. Dengan variasi warna pada pencahayaan buatan mampu memberikan kesan visual pada pengunjung yang sedang melihat atau berada di ruangan. Menurut Darmaprawira dalam (Rizki & Nazhar, 2021) menjelaskan bahwa warna memiliki nilai perlambangan secara umum, yaitu:

- Warna merah, bersifat agresif dan diartikan sebagai keberanian, kekuatan, cinta, kebahagiaan, seks, bahaya, dan kejahatan.
- Merah keunguan, diartikan sebagai karakter mulia, agung, bangga, kaya, dan mengesankan.
- Ungu, memiliki arti sejuk, negatif, khidmat. Warna melambangkan duka cita, suci.
- Biru, memiliki arti sejuk, pasif, tenang, dan damai.
- Hijau, memiliki karakteristik kesegaran, muda, hidup, harapan, dan kesuburan. Memiliki pengaruh pada emosi yang menenangkan.
- Kuning, memiliki arti kesenangan dan kelincahan.
- Putih, memiliki arti positif, merangsang, ringan, dan sederhana.
- Abu-abu, memiliki karakter ketenangan, sopan, dan ketiadaan. Namun warna ini juga ada kaitannya dengan keragu-raguan.
- Hitam, memiliki arti kegelapan dan ketiadaan. juga memberikan kesan kekuatan, kehancuran, dan kaitannya dengan negative.

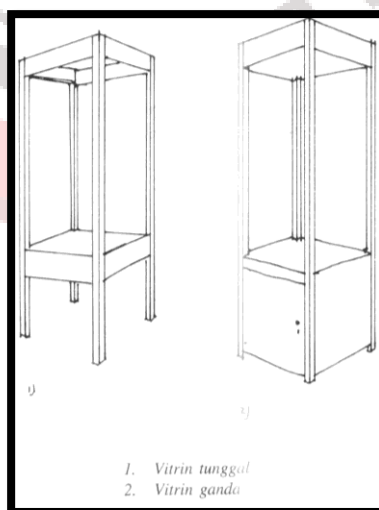


Gambar 8. Ilustrasi down lighting (Sumber: Rizky & Nazhar, 2021)

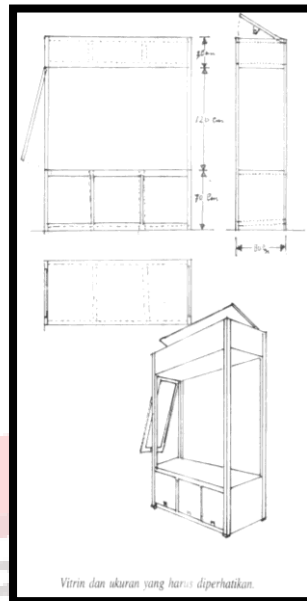
e. Vitrin

Dalam (Savira & Suharsono, 1993) vitrin dibedakan menjadi dua jenis menurut fungsinya yaitu:

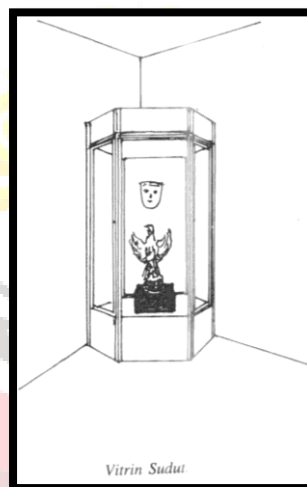
- Vitrin tunggal merupakan jenis vitrin yang hanya digunakan sebagai lemari pajang.
- Vitrin ganda merupakan vitrin yang digunakan sebagai lemari pajangan dan tempat penyimpanan.



Gambar 9. Vitrin tunggal dan vitrin ganda (Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)



Gambar 10. Vitrin dan ukuran yang harus diperhatikan
(Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)



Gambar 11. Vitrin sudut
(Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)

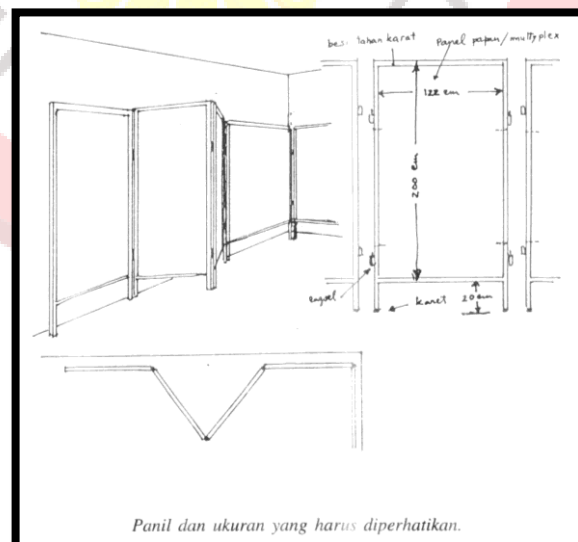
f. Panil

Terdapat tiga jenis panil yang dapat digunakan yaitu:

- Panil Biasa/ Panil Dinding, bidang yang memiliki ukuran panjang dan lebar dengan bahan material pembuatannya yakni akrilik,

plywood, papan jati, fibre glass, triple yang menggunakan rangka kaso, multiplek yang diberi lis besi/alumunium, dan lain-lain.

- Panil Transparan merupakan panil berukuran tiga dimensi tetapi yang difungsikan sebagai sarana penjelasan adalah dua dimensi yakni pada bagian depan. Bahan material yang digunakan dalam membuat panil ini adalah kotak kayu, besi, akrilik, kaca, slide, lampu TL, dan lain-lain. Pada slide panil dilapisi dengan kaca/akrilik lalu dimasukkan ke dalam kotak yang pada bagian depannya terbuka. Kemudian disinari dengan lampu TL yang diletakkan pada bagian slide tersebut. Biasanya panil ini difungsikan untuk menjelaskan gambar-gambar/grafik, tabel, dan lain sebagainya.
- Panil Elektronik, sejenis panil transparan yang di dalamnya terdapat lampu berbagai warna. Terdapat tombol dan dapat ditekan sehingga akan terlihat dari luar garis atau titik-titik yang menjelaskan suatu hubungan tertentu. Panil ini biasanya difungsikan untuk menjelaskan suatu bagan, peta, diagram, dan lain-lain.

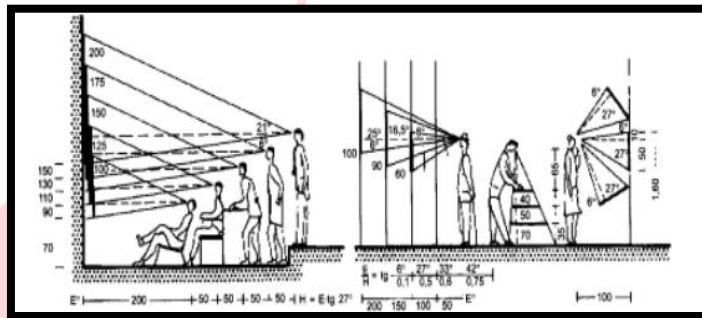


Gambar 12. Panil dan ukuran yang harus diperhatikan
(Sumber: Pedoman Teknis Pembuatan Sarana Pameran Di Museum, 1993/1994)

g. Antropometri dan Ergonomi

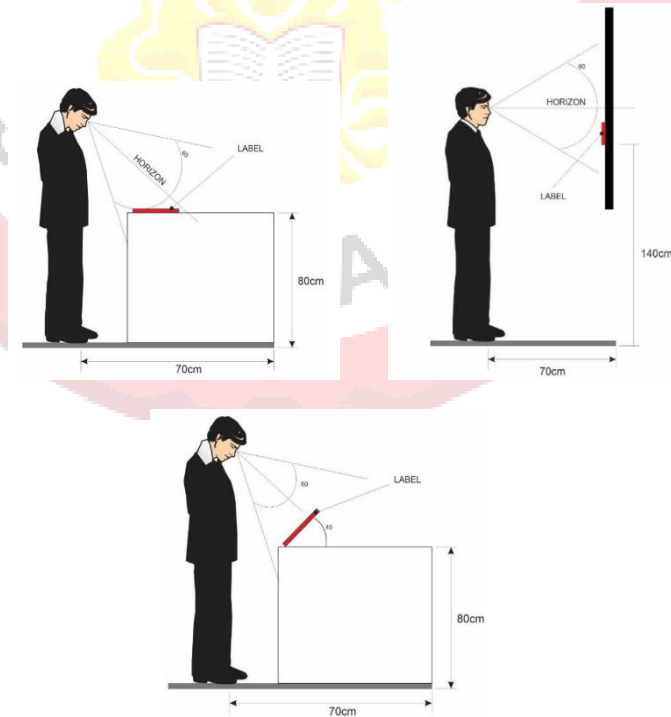
Pentingnya antropometri dan ergonomi guna memaksimalkan kenyamanan dan keamanan setiap pengguna ruang di dalamnya. Hal ini telah dijelaskan secara gamblang dari studi jurnal dan buku panduan museum antara lain:

1) Simulasi Terhadap Angle Pameran



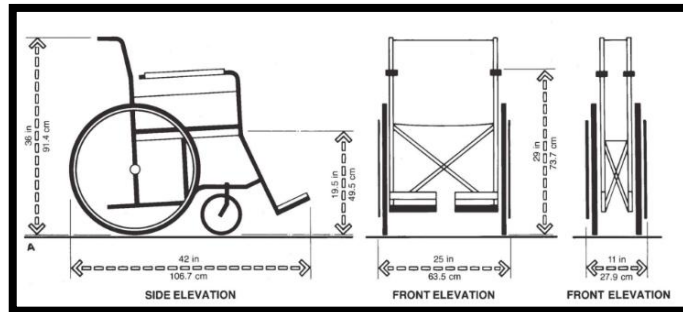
Gambar 13. Simulasi terhadap angle pameran
(Sumber: Ivan & Satriya, 2023)

2) Simulasi Terhadap Label Display

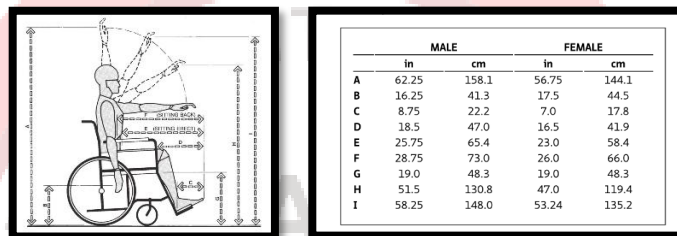


Gambar 14. Posisi label display
(Sumber: Agus et al, 2024)

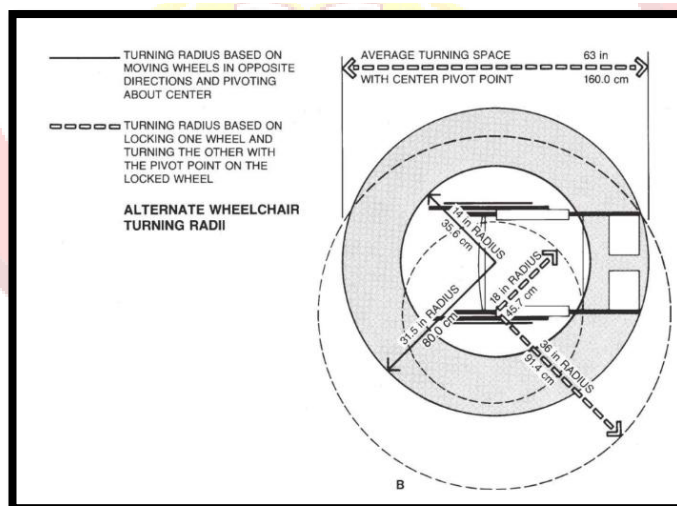
3) Simulasi Terhadap Pengunjung Difabel



Gambar 15. Simulasi terhadap kursi roda
(Sumber: Julius Panero)



Gambar 16. Simulasi terhadap ukuran kursi roda
(Sumber: Julius Panero)



Gambar 17. Simulasi terhadap perputaran kursi roda
(Sumber: Julius Panero)

3. Gaya Kontemporer Heritage

Gaya kontemporer memang pilihan yang cocok untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat agar mengunjungi museum ini dengan penuh

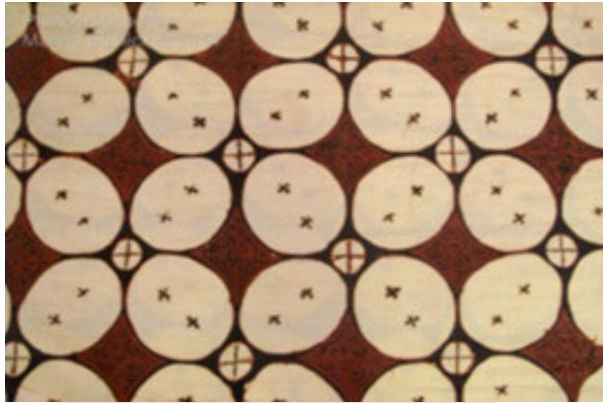
antusias dan rasa ingin tahu. Gaya ini memang mengacu pada tren desain yang sedang gencar di era atau jaman sekarang. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa gaya kontemporer merupakan desain yang merepresentasikan tren masa depan dan masa kini. Gaya desain ini juga memberikan kesan rapi dan bersih pada interior ruangan (Sari et al., 2023). Sehingga pemanfaatan secara maksimal pada interior ini dengan mengimplementasi gaya kontemporer bercitra tradisional diharapkan dapat menjadi terobosan baru bagi agar menarik perhatian masyarakat luas dan menginspirasi.



Gambar 18. Interior museum konsep kontemporer
(Sumber: Pinterest, 2025)

Tema heritage pada interior Museum Keris Nusantara ditonjolkan melalui elemen pendukung ruangan dengan menggunakan motif batik yang cukup dikenal di tanah Jawa. Kain batik Solo mempunyai warna yang beragam jika dibandingkan dengan Yogyakarta, ini merupakan penggambaran kepribadian dari Keraton Solo yang cenderung lebih terbuka terhadap pengaruh budaya luar dan bersifat fleksibel (tidak kaku) (Salim et al., 2017).

a. Batik Kawung



Gambar 19. Gambar batik kawung
(Sumber: Salim, Nediari & Hartanti, 2017)

Motif Kawung merupakan salah satu motif batik yang memiliki bentuk sederhana dengan pola dasar berupa lingkaran-lingkaran yang menyerupai buah kawung atau kolang-kaling. Susunan motif ini tersusun secara teratur, simetris, dan membentuk komposisi geometris yang harmonis. Secara filosofis, motif Kawung melambangkan panjang umur dan kesucian. Pada masa lampau, motif ini hanya dikenakan oleh kalangan kerajaan sebagai simbol karakter pemimpin yang mampu mengendalikan hawa nafsu serta menjaga kebersihan hati dan nuraninya. Konsep kontemporer heritage merupakan pendekatan desain yang mengintegrasikan nilai-nilai warisan budaya (heritage) dengan ekspresi visual dan teknologi masa kini (kontemporer). Kontemporer dalam konteks desain interior merujuk pada gaya yang berkembang sesuai dengan zaman, bersifat dinamis, adaptif terhadap perubahan, serta memanfaatkan teknologi modern sebagai bagian dari pengalaman ruang. Sementara itu, heritage mengacu pada nilai sejarah, filosofi, identitas budaya, dan simbol-simbol tradisional yang memiliki makna serta diwariskan secara turun-temurun.

Dalam perancangan interior Museum Keris Nusantara, konsep kontemporer heritage tidak hanya dimaknai sebagai penggabungan gaya lama dan baru secara visual, tetapi sebagai strategi untuk menjaga esensi budaya keris tetap relevan di tengah perkembangan zaman. Nilai heritage diwujudkan

melalui pengangkatan motif batik Jawa seperti Kawung dan Truntum, Motif kawung diaplikasikan pada beberapa elemen interior seperti partisi dinding, bouvenlight, dan elemen ruang lainnya sehingga menciptakan keterpaduan visual dalam desain. Penerapan motif ini juga mencerminkan prinsip dasar desain interior seperti kesatuan, keseimbangan, keselarasan, irama, dan proporsi yang tersusun harmonis. Selain memberikan nilai estetika, penggunaan motif kawung pada area lobby turut memperkuat identitas visual serta meningkatkan nilai komersial ruang (Muliani, n.d.)

Sementara itu, aspek kontemporer ditonjolkan melalui pengolahan tata ruang yang lebih terbuka dan dinamis, penggunaan media interaktif seperti kiosk digital dan layar sentuh (touchscreen), penerapan sistem pencahayaan dramatik untuk memperkuat fokus objek pameran, serta penyusunan sirkulasi yang lebih variatif guna menciptakan pengalaman ruang yang tidak monoton. Pendekatan ini juga memperhatikan aspek ergonomi, aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, serta kenyamanan psikologis pengunjung sebagai bagian dari tuntutan desain masa kini.

Dengan demikian, yang ditonjolkan dalam desain ini bukan sekadar tampilan modern yang dipadukan dengan ornamen tradisional, melainkan transformasi ruang museum menjadi media pembelajaran budaya yang atraktif, interaktif, dan imersif tanpa menghilangkan nilai sakral dan identitas historis keris sebagai warisan budaya bangsa. Konsep kontemporer heritage dalam perancangan ini berperan sebagai jembatan antara tradisi dan modernitas, sehingga museum tidak hanya menjadi ruang penyimpanan koleksi, tetapi juga ruang pengalaman yang relevan dengan karakter generasi masa kini.

4. Attractive Studying

Konsep pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat dilakukan dengan berbagai cara. Penggunaan teknologi modern guna meningkatkan wawasan dan pengetahuan melalui penyampaian informasi adalah suatu hal yang terkesan menarik, praktis, dan realistis (Dan et al., 2019). Metode dalam menyajikan multimedia yaitu:

- a. Berbasis gambar bergerak seperti kiosk.



Gambar 20. Gambar teknologi kiosk
(Sumber: Google Chrome, 2025)

- b. Berbasis digital dengan layar sentuh seperti TV *touchscreen*.



Gambar 21. Gambar TV *touchscreen*
(Sumber: Google Chrome, 2025)

Attractive studying adalah pendekatan perancangan ruang belajar yang menekankan pada penciptaan pengalaman edukatif yang menarik secara visual, interaktif secara teknologi, serta nyaman secara psikologis dan ergonomis, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional pengguna ruang. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi pada bagaimana ruang dirancang supaya

merangsang rasa ingin tahu, mendorong partisipasi aktif, menciptakan pengalaman imersif, serta mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran. Strategi desain interior yang mengintegrasikan elemen visual dinamis, media interaktif, pengaturan sirkulasi yang variatif, serta atmosfer ruang yang nyaman guna mengubah aktivitas melihat koleksi menjadi pengalaman belajar yang partisipatif dan berkesan. Sehingga tidak hanya terkesan menarik saja tetapi di dalamnya juga terdapat stimulus visual, stimulus teknologi, stimulus emosional hingga kenyamanan fisik (ergonomi & antropometri). Pendekatan jenis ini dilakukan pada perancangan ruang edukatif yang bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, partisipatif, dan imersif melalui integrasi elemen visual, teknologi interaktif, pengolahan sirkulasi ruang, serta aspek kenyamanan psikologis dan ergonomis. Pendekatan ini berupaya mengubah proses belajar dari aktivitas pasif menjadi pengalaman eksploratif.

5. Akustik

Akustik pada perancangan interior museum memiliki peranan yang cukup penting mengingat fungsinya sebagai bangunan yang menampilkan visual dan audio. Dalam perancangan interior agar memberikan kualitas akustik yang baik perlu dilakukan pengaplikasian elemen penyerap atau pemantul pada beberapa area (Nissa et al., 2020). Berikut beberapa area untuk mengaplikasikan elemen penyerap atau pemantul.

a. Plafon/ *Ceiling*

Pengaplikasian pada elemen plafon interior menggunakan bahan yakni gypsum namun tetap dihiasi dengan material HPL.



Gambar 22. Gambar material gypsum
(Sumber: Google Chrome, 2025)

6. Rumus Jumlah Kebutuhan Lampu

Untuk mengetahui jumlah kebutuhan lampu dalam suatu ruangan terdapat rumus yang mengacu pada standar SNI khususnya hal ini berkaitan dengan konservasi energi seperti SNI 6197:2020 yang menjelaskan tentang Konservasi Energi pada system pencahayaan, yang merujuk pada standar internasional. Berikut adalah rumus:

$$N = (E \times A) / (CU \times LLF \times \Phi)$$

Keterangan :

N : Jumlah lampu yang dibutuhkan

E : Intensitas cahaya minimum (Lux), sesuai fungsi ruang (misal: kamar tidur 100-150 lux)

A : Luas ruangan (panjang x lebar)

CU : *Coefficient of Utilization* / faktor utilisasi (efisiensi penggunaan cahaya dari lamp uke bidang kerja, antara 0,50-0,65 untuk sistem langsung)

LLF : *Light loss factor* / faktor kehilangan cahaya (antara 0,7-0,8)

Φ : Phi / fluks cahaya (Lumen), spesifikasi dapat dilihat dari produk
(misal: 1000 sampai 6500 lumen)

Contoh singkat:

Pada ruang pameran lantai 2 dengan panjang 18,5 m dan lebar 10 m. Kebutuhan lux 150 dan menggunakan lampu Phillip *White*/putih, $\Phi = 6000$, CU = 0,5, LLF = 0,8.

$$N = (E \times A) / (CU \times LLF \times \Phi)$$

$$N = (150 \text{ lux} \cdot 18,5 \cdot 10) / 0,5 \cdot 0,8 \cdot 6000K$$

$$N = 27.750 / 2.400$$

$$N = 11,56$$

Hasil dari perhitungan menunjukkan jumlah kebutuhan lampu sebanyak 11,56 apabila menjadi 12.

