

REDESAIN MUSEUM NEGERI PROVINSI PAPUA

REDESIGN PUBLIC MUSEUM OF PAPUA PROVINCE

Lamangatul Hidayah¹, Tita Cardia, S.T., M.T², Ahmad Nur Sheha Gunawan³

^{1,2,3}, Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

lamanagatul.hiida@gmail.com, titacardiah@tcis.telkomuniversity.ac.id, ahmadnursheha@gmail.com

Abstrak

Museum Negeri Provinsi Papua merupakan salah satu museum yang terdapat di Jayapura, Papua yang memiliki kurang lebih 3600 koleksi seni dan budaya dari Papua dan Papua Barat. Pada kenyataannya, museum ini kurang diminati untuk dikunjungi masyarakat karena kondisi interior museum dan penyajian koleksi yang kurang menarik dan perawatan yang baik sehingga perlu adanya redesain museum untuk interior yang bernilai dan menarik. Untuk mencapai ini, redesain museum ini mengambil konsep *adventure bright side of Papua dengan tema the power off Papua* yang berarti mengajak pengunjung untuk berkeliling museum melihat kekuatan Papua dari sisi lainnya sehingga, desain dari museum ini akan menampilkan suasana hangat dan nyaman yang dekat dengan keseharian masyarakat Papua dalam hal pemilihan warna, material, aksesoris dan elemen interior pada redesain Museum Negeri Provinsi Papua. Dengan redesain ini, diharapkan museum ini menjadi salah satu ikon kota Papua yang meningkatkan citra kota Papua, meningkatkan konservasi budaya Papua, menambah tempat rekreasi dan menambah edukasi budaya Papua.

Kata kunci : Museum Negeri Provinsi Papua, Redesain museum

Abstract

The State Museum of Papua Province is one of the museums in Jayapura, Papua which has approximately 3600 art and cultural collections from Papua and West Papua. In fact, the museum is less desirable to be visited by the public because of the museum's interior conditions and the presentation of collections that are less attractive and of good care so it is necessary to redesign the museum for valuable and interesting interiors. To achieve this, the redesign of this museum takes the bright side of Papua adventure concept with the theme of the power off Papua which means inviting visitors to tour the museum to see the power of Papua from the other side so that the design of this museum will display a warm and comfortable atmosphere that is close to the daily life of the community Papua in terms of choosing colors, materials, accessories and interior elements in the redesign of the State Museum of Papua Province. With this redesign, the museum is expected to become one of the icons of the city of Papua that enhances the image of the city of Papua, enhances the conservation of Papuan culture, adds recreation places and adds education to Papuan culture.

Keyword : Museum Negeri Provinsi Papua, Redesign museum

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Museum negeri provinsi Papua berlokasi di kelurahan Waena Distrik Heram Kota Jayapura, tepatnya di Jalan Raya Sentani km 17.8 Waena Jayapura. Jayapura merupakan ibukota dari Papua, dan menjadi salah satu tujuan wisata yang ada di Papua. Museum Negeri Provinsi Papua harus bisa mewakili atau memberitahukan informasi kepada wisatawan yang datang ke museum negeri provinsi Papua di kota Jayapura khususnya Papua pada umumnya, sehingga perlu wadah untuk menampung informasi dan kebudayaan dari Papua untuk diinformasikan pada wisatawan maupun kepada masyarakat Papua yang berkunjung pada museum. Museum Negeri Provinsi Papua dibangun sebagai tempat untuk merawat, menyimpan, mengamankan, dan memanfaatkan benda-benda bukti materi hasil budaya manusia serta alam dan lingkungan guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Hasil wawancara dengan kepala museum, Museum Negeri Provinsi Papua dibangun sebagai lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif kultur Papua yang memiliki koleksi prasejarah, biologi, arkeologis, etnografi, seni rupa, dan relik sejarah. Tata letak bangunan pada Museum Negeri Provinsi Papua memiliki beberapa kawasan bangunan museum, dengan urutan pengunjung dimulai dari mengunjungi bangunan museum pameran temporer yang selalu diganti setiap tiga bulan sekali dengan beberapa kolektor benda kebudayaan maupun seni dari Papua, dilanjutkan pengunjung akan masuk pada ruang pameran tetap yang terdapat beberapa benda pameran yaitu miniature rumah adat, peninggalan batu, pakaian tradisional, aksesoris pakaian tradisional, kain tenun khas Papua, piring porselen, alat perang, perkakas, patung arca, alat pembuatan perang, patung kesuburan, alat music, noken, dan miniature perahu serta ruang pendukung seperti auditorium yang menayangkan tentang pembuatan Museum Negeri Provinsi Papua serta perpustakaan yang menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan kebudayaan Papua.

Tidak adanya story line pada museum menyebabkan objek pameran yang dipamerkan tidak memiliki alur pameran yang bisa bercerita tentang museum dan benda pameran yang menjadi rangkaian cerita untuk dinikmati pengunjung. Permasalahan pada benda yang dipamerkan belum bisa menonjolkan karakteristik benda pamer sesuai dengan nilai-nilai atau karakter benda pameran yg ingin disampaikan sehingga perlu perancangan ulang metode dan system display untuk memamerkan benda koleksi museum . . .

Fungsi Museum Negeri Provinsi Papua meliputi informasi, edukasi, dan rekreasi, akan tetapi penyampaian fungsi informasi dan edukasi yang tidak dipresentasikan pada system display dengan baik berdampak pada kurangnya informasi yang jelas terhadap pengunjung. Hal ini menyebabkan informasi benda pameran tidak tersampaikan dengan baik kepada pengunjung khususnya bagi pelajar – pelajar yang ada di Papua, sesuai fungsi Museum Negeri Provinsi Papua yang merupakan lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif kultur Papua.

Museum Negeri Provinsi Papua perlu penggunaan teknologi dalam menunjang kegiatan pameran di museum karena masyarakat Papua semakin tertarik dengan adanya teknologi. Agar mempermudah masyarakat dalam menerima informasi yang ada pada museum. Sehingga diharapkan dengan menggunakan teknologi ini masyarakat akan lebih tertarik untuk menjadikan museum sebagai tujuan wisata mereka.

Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan memperbaiki permasalahan yang ada pada Museum Negeri Provinsi Papua yang merupakan lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif kultur Papua. Dengan tujuan agar dapat lebih menarik minat pengunjung untuk datang pada Museum, maka akan

diterapkan system display yang menunjukkan karakteristik benda pameran serta display yang dapat mengedukasi dan dapat menginformasikan benda kepada pengunjung. Agar menarik minat masyarakat Papua datang ke museum maka semua penerapan tersebut akan di terapkan dengan bantuan teknologi yang menarik yang mampu memberi edukasi pada masyarakat namun tetap menunjukkan kebudayaan Papua itu sendiri sebagai ciri khas Museum Negeri Provinsi Papua.

2.2 Tujuan

2. Merancang museum dengan system display yang dapat menonjolkan karakteristik benda dengan meliputi fungsi informasi dan edukasi.
3. Menciptakan penyajian koleksi melalui aplikasi alur cerita sebagai media informasi agar menghasilkan komunikasi dan pengetahuan bagi pengunjung melalui tata pamernya.

2. Dasar Teori

2.1 PENGERTIAN MUSEUM

1. Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan.
2. Berdasarkan peraturan pemerintahan RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materi hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budayabangsa. Pada trend masa kini museum tidak banyak diminati oleh masyarakat, dikarenakan museum terkesan monoton dan tidak menarik, oleh karena itu penulis ingin menunjukkan kepada masyarakat bahwa museum merupakan wadah dimana masyarakat bukan hanya mendapatkan ilmu atau pengetahuan tetapi juga bisa menjadi salah satu tujuan wisata masyarakat yang menarik. Pada museum ini penulis akan menciptakan museum kebudayaan. Museum kebudayaan yaitu museum yang melestarikan suatu budaya tertentu pada suatu wilayah, contohnya yaitu Papua. Penulis akan menciptakan museum kebudayaan alat music Papua dengan tujuan agar turis dan masyarakat luar tau bahwa kebudayaan alat music Papua itu luas dan beragam. Pada museum ini penulis akan mengaitkan alat music papua dengan tarian khas daerah papua dengan adanya audio visual theatre
3. Menurut Ichtisar Baru – Van Houve, 1984. “Museum adalah bangunan tempat orang, memelihara, menelaah, dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai lestari, misalnya peninggalan sejarah, seni, ilmu dan barang-barang kuno.
4. Menurut ICOM (International Council of Museums, 1974). “Sebuah lembaga yang bersifat tetap dalam memberikan pelayanan terhadap masyarakat dan perkembangannya, tidak mencuri keuntungan, terbuka untuk umum, yang memperoleh, merawat, menghubungkan, dan memamerkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan, kesenangan, benda-benda pembuktian manusia dan lingkungannya.
5. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya. “Museum sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi berupa

- benda, bangunan, dan/atau struktur yang telah ditetapkan sebagai Cagar Budaya atau yang bukan Cagar Budaya, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.
6. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum. "Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.
 7. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990 : 601) "museum /museum / n gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno.

2.3 Manfaat Museum

1. Sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat kebangsaan dan melalui dunia pendidikan.
2. Menciptakan laboratorium pendidikan sebagai sarana pembelajaran dan penelitian bagi sivitas akademika dan anggota masyarakat.
3. Menumbuhkembangkan semangat dan komitmen bagi sivitas akademika dan anggota masyarakat untuk selalu memperhatikan dan berkreasi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

2.3 PRINSIP TATA PAMERAN

Prinsip-prinsip umum untuk penataan dan membuat satu desain dalam museum yaitu :

1. Sistematika atau jalan cerita yang akan dipamerkan (story line)
2. Tersedianya benda museum atau koleksi yang akan menunjang jalannya cerita dalam pameran tadi.
3. Teknik dan metode pameran yang akan dipakai dalam pameran.
4. Sarana serta prasarana yang akan dipakai, dana/biaya yang perlu disediakan

4. Konsep Desain

3.1 Tema Konsep Perancangan

Museum Negeri Provinsi Papua dibangun sebagai lembaga pendidikan dan studi wawasan budaya bangsa serta pusat informasi yang bersifat edukatif tentang kultur Papua terkait koleksi prasejarah, arkeologis, etnografi, seni rupa, dan reliq sejarah.

Tema bangunan asli yang ada pada museum negeri provinsi Papua yaitu "Honai", Bangunan museum merupakan bangunan "Gaya Baru" dengan gaya arsitektur tradisional "Honai" dan arsitektur "Asmat" (*sumber : koleksi buku terbitan museum negeri provinsi Papua*). Dari bentuk bangunan museum ini dapat menjadi keunggulan karakteristik sendiri dari sebuah museum dari segi arsitektural nya yang dapat menarik pengunjung tertarik masuk dan berkunjung pada Museum Negeri Provinsi Papua. Pada fasad bangunan museum ini di letakkan patung ukir Asmat atau yang biasa disebut dengan "Patung Mbis" . patung Mbis merupakan tradisi khas dari Asmat yang merupakan prosesi ritual di seputar patung mbis yang dianggap sebagai transformasi sosok leluhur. Orang papua khususnya orang Asmat merupakan dunia Roh. Semua benda di anggap memiliki roh dengan kekuatan-kekuatan yang maha, yang dapat memelihara kehidupan manusia dan merusak apabila para roh itu marah (*sumber : makna-makna ritual patung mbis balai bahasa Jayapura*). Objek pamer yang ada di museum hampir

semua bendanya dipercaya memiliki Roh atau kepercayaan sebagai kekuatan kebudayaan Papua. Oleh karena itu, Tema yang akan diterapkan pada Museum Negeri Provinsi Papua ini yaitu **“The Power of Papua”**. Tema ini sebagai pendukung kepercayaan Papua bahwa kekuatan kebudayaan papua melalui benda-benda peninggalan sejarah mereka. Tema ini akan di perkuat dengan penerapan konsep **“Adventure Bright Side of Papua”**, konsep ini akan mendukung tema yang akan di terapkan. Semua kisah dan cerita dari papua yang di presentasikan dalam objek akan diangkat dan di pameran dengan cara mengajak pengunjung seolah sedang berpetualang didalam museum dengan menunjukkan sisi lain dari museum dan juga kebudayaan papuanya.

5. HASIL DESAIN

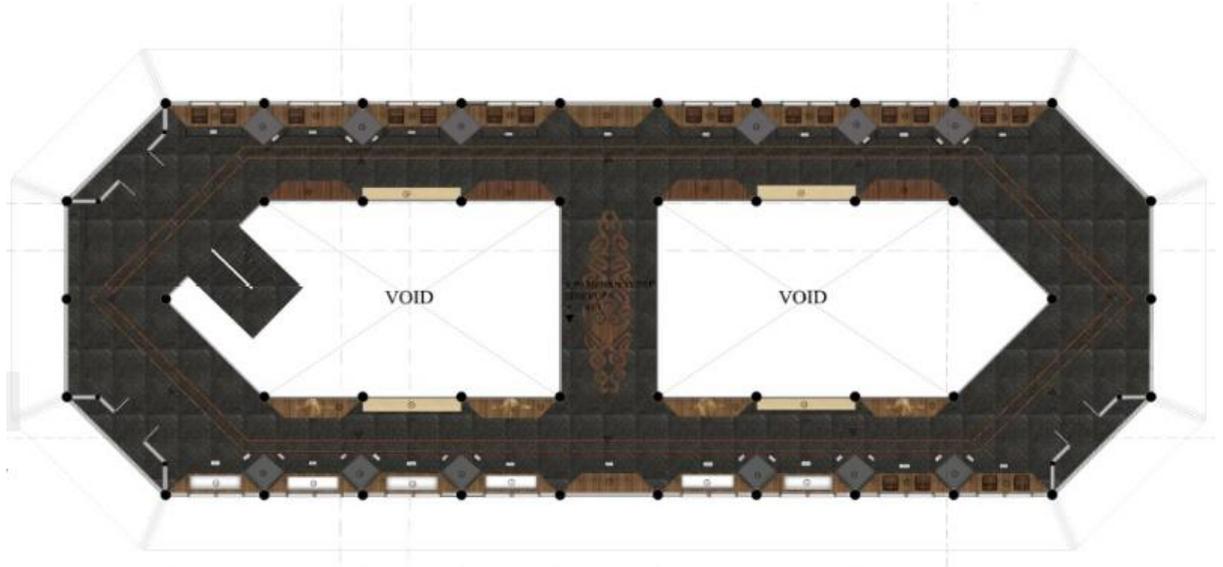
4.1 LAYOUT LT 1 DENAH KHUSUS

Area bangunan II pamer tetap ini memiliki luasan yang cukup yaitu sekitar 1.000 m². Pada gedung pamer ini pengunjung akan menelusuri benda pameran dengan mengikuti arus sirkulasi yang di terapkan oleh museum. Story line yang di terapkan oleh museum ini yaitu dengan diawali dengan informasi mengenai kebudayaan Papua dan akan diakhiri dengan seni rupa dari Papua.



4.2 LAYOUT LT 2 DENAH KHUSUS

Pada area ini memiliki sirkulasi yang memiliki luasan 1.5- 2.5 meter yang menunjang kegiatan pengunjung menikmati perjalanan selama berkeliling dan memperhatikan benda pameran. Diawali dengan pengunjung memasuki area entrance yang di sambut oleh objek pameran Arkeologi. Pada display arkeologi ini bentuk display tampak atasnya terinspirasi dari bentuk ukiran Asmat, dari display Arkeologi ini pengunjung akan melihat area pameran Etnografi, kemudian biologika. Semua system display ini di buat sebaik mungkin agar pengunjung dapat melihat objek dan juga sekaligus mengetahui tentang kebudayaan atau peninggalan Papua.



4.3 PERSPEKTIF GEDUNG PAMER TETAP L I T 1



4.4 PERSPEKTIF GEDUNG PAMER TETAP I LT II



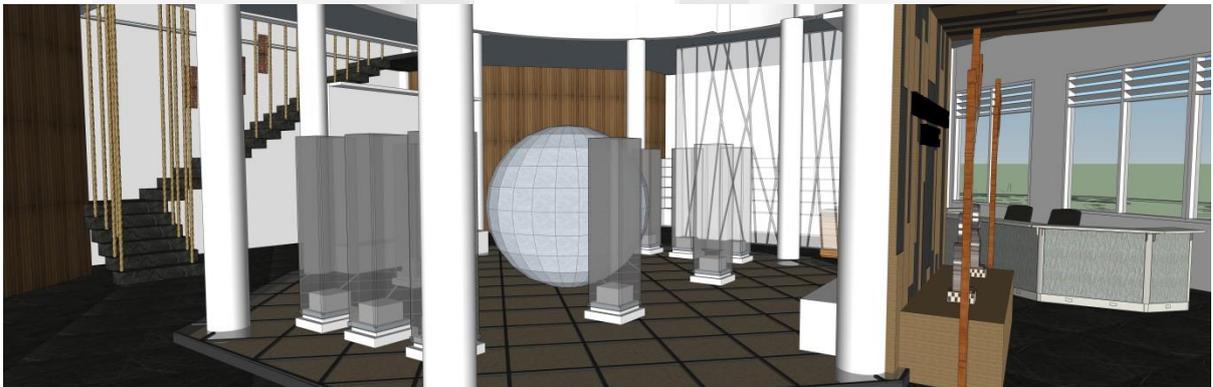
4.5 PERSPEKTIF DENAH KHUSUS PAMER TETAP II LT I



4.6 PERSPEKTID DENAH KHUSUS PAMER TETAP II LT II



4.7 GEDUNG PAMER SEMENTARA



4.8 CAFÉ & PERPUSTAKAAN



4.9 KANTOR LT 1



4.10 KANTOR LT 2



4.11 AUDITORIUM



6. KESIMPULAN

1. Redesain interior museum Negeri Provinsi Papua bertujuan untuk memberikan informasi dan kebudayaan Papua kepada khalayak luas hingga ke mancanegara khususnya untuk masyarakat Indonesia itu sendiri.
2. Pada perancangan redesain interior museum Negeri Provinsi Papua ini, akan di tambahkan fasilitas pendukung pada system display yaitu dengan adanya teknologi untuk mendukung informasi benda objeknya. Museum Negeri Provinsi Papua menerapkan beberapa filosofi atau kepercayaan yang terdapat pada masyarakat Papua tentang patung MBIS dan di terapkan pada interior museum
3. Pada sistem presentasi objek pameran, museum Negeri Provinsi Papua ini mengelompokkan objek pameran sesuai dengan jenis koleksinya agar informasi tersampaikan dengan baik kepada pengunjung sesuai dengan alur perjalanan pada museum.
4. Sesuai dengan konsep pada museum ini yaitu “Adventure Bright Side of Papua” yang artinya semua kisah dan cerita dari Papua yang di presentasikan dalam objek pameran akan diangkat dan di pamerkan dengan cara mengajak pengunjung seolah sedang berpetualang didalam museum dengan menunjukkan sisi lain dari museum dan juga kebudayaan papuanya

Daftar Pustaka

- [1] Adler, David. Metric Handbook Planning and Design Data. Oxford: Architectural Press. 1999.
- [2] Akbar, Ali. Museum di Indonesia Kendala dan Harapan. Jakarta : Papas Sinar Sinanti. 2010.
- [3] Koentjaraningrat. Pengantar Antropologi Sosial dan Budaya. Jakarta : Karunika. 1986.
- [4] Tjahjopurnomo, R, et al. Sejarah Permuseuman di Indonesia. Indonesia : Direktorat Permuseuman. 2011.