

Adaptasi Museum Konvensional dalam Upaya Peremajaan Pasca Pandemi Covid

Ratna Andriani Nastiti | Aloysia Krisnawatie | Aldila Yuanditasari

Program Studi Desain Interior/FAD, UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Corresponding Author: ratna.andriani.di@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Museum merupakan bangunan yang mewadahi pengunjung untuk bertukar ilmu, pendidikan, seni dan budaya. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi, museum-museum yang ada di Indonesia berupaya untuk beradaptasi dengan lebih efisien dan meningkatkan keterlibatan dengan pengunjung. Beberapa wujud adaptasi museum adalah dengan menciptakan metode yang melibatkan teknologi untuk membuat pengalaman pengunjung lebih interaktif. Dengan adanya pandemi yang belum pernah terjadi sebelumnya, museum-museum konvensional harus beradaptasi dengan cepat untuk membuat solusi yang akan berdampak pada bagaimana museum akan dibuat dan dirancang pascapandemi. Sebagai salah satu contoh, pandemi covid-19 telah membentuk kebiasaan baru di masyarakat seperti adanya himbauan rajin mencuci tangan dan *sosial distancing*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui upaya adaptasi interior museum konvensional di Pulau Jawa dalam menghadapi pandemi dan pasca pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Objek penelitian yang dibahas yakni Museum Nasional Indonesia, Museum Atsiri Indonesia dan Museum Tubuh *The Bagong Adventure*. Ketiga museum tersebut dipilih karena perbedaan interaksi (*engagement*) yang terjadi antara pengunjung dengan benda pameran/asset museum. Selanjutnya dari ketiga objek penelitian akan dibahas terkait implementasi teori difusi pada interior museumnya. Hasil penelitian ini adalah rumusan adaptasi interior museum menghadapi pasca pandemi. Rumusan tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjadi acuan desainer interior dalam upaya *rejuvenating* interior museum konvensional.

Kata Kunci: *difusi, interior, interaktif, material, peremajaan*

ABSTRACT

The museum is a building that allows visitors to exchange science, education, art and culture. Along with the development of knowledge and technology, the museums in Indonesia strive to adapt more efficiently and increase engagement with visitors. Some features of museum adaptation are by creating methods that involve technology to make the visitor's experience more interactive. In the face of an unprecedented pandemic, conventional museums have to adapt quickly to create solutions that will affect how museums will be created and designed post-pandemically. As an example, the covid-19 pandemic has formed new habits in society such as the presence of a diligent handwashing and social distancing. The aim of this study is to know the efforts to adapt the conventional museum interior in Java Island in the face of pandemics and post-pandemics. The method used in this study is a case study with a descriptive qualitative approach. The research objects are the Indonesian National Museum, the Atsiri Indonesia Museum and the Bagong Adventure Body Museum. The three museums were selected due to the differences in interaction (engagement) that occurred between visitors and museum assets. Next of the three research objects will be discussed related to the implementation of the theory of diffusion in the interior of the museum. The result of this study is a formula for the interior adaptation of the museum facing the post-pandemic. The formula is expected to add knowledge and become a benchmark for interior designers in an effort to rejuvenate the conventional museum interior.

Keywords: *diffusion, interior, interactive, material, rejuvenation*

PENDAHULUAN

Museum merupakan wadah untuk melestarikan masa lalu, eksplorasi pameran dan pemaknaan karya (Vajda, 2020). Dengan demikian identitas yang dibangun museum sangat jelas yaitu sebagai objek pendidik, penghibur, mempertemukan budaya dari berbagai masa, dan meningkatkan perekonomian melalui pariwisata kota atau daerah tertentu.

Museum merupakan objek wisata menarik yang sekaligus dapat menyimpan benda-benda bersejarah maupun peradaban masa lampau (Sinurat, 2020). Menurut data yang dikeluarkan oleh Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hingga saat ini Indonesia telah memiliki 439 museum yang tersebar hampir di setiap Provinsi (Kemendikbud, 2021). Jumlah museum yang relatif

banyak tersebut dilatarbelakangi oleh keberagaman budaya dan perjalanan sejarah di Indonesia dari satu masa ke masa berikutnya.

Dalam sedikit kurang 2 tahun terakhir seluruh dunia dihadapkan dengan kondisi pandemi yang menyebabkan beberapa hal yang mulanya dianggap alami menjadi terbatas. Beberapa tempat wisata termasuk museum terpaksa harus ditutup terlebih dahulu untuk memutus rantai penyebaran covid-19 (Bramantyo & Ismail, 2021). Dampak mencolok dari fenomena pandemi covid 19 adalah pengurangan prioritas sentuhan fisik, serta interaksi dengan permukaan suatu benda/material (Galani & Kidd, 2020). Hal tersebut mempengaruhi sistem konfigurasi ulang pengalaman kunjungan pengunjung pada museum khususnya museum dengan pendekatan interaktif. Bersamaan dengan lembaga budaya lainnya, museum “dipaksa” untuk beradaptasi dan mempertahankan eksistensi dengan cara baru (Vajda, 2020).

Penelitian ini akan memaparkan adaptasi desain interior pada tiga kategori museum, yang dapat diwakili oleh Museum Nasional Indonesia, Museum Atsiri Indonesia, dan Museum Tubuh. Pemilihan objek penelitian ini dilatarbelakangi oleh perbedaan kategori dan interaksi yang terjadi pada masing-masing museum. Selanjutnya penentuan museum dari masing-masing kategori tersebut dipilih berdasarkan pemilihan secara acak.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana desain interior museum dapat beradaptasi selama pandemi, sekaligus upaya peremajaan desain interior yang dilakukan untuk menghadapi kondisi pasca pandemi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif sebagai cara untuk menganalisis dan menyimpulkan bentuk adaptasi desain interior untuk tetap mempertahankan eksistensi dan fungsinya sebagai objek fun learning. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada (baik secara alamiah maupun direkayasa oleh manusia) secara objektif (Arto, 2017). Penelitian deskriptif merupakan metode untuk menjelaskan suatu kondisi, menemukan makna baru, menentukan frekuensi kemunculan sesuatu serta mengkategorikan informasi (Arto, 2017). Fenomena pandemi dan pasca pandemi yang terjadi saat ini merupakan acuan dalam perancangan bentuk adaptasi desain interior dalam tiap museum. Bentuk adaptasi museum yang dimaksudkan adalah hasil dari respon dalam konteks interior pada sebagian museum. Oleh sebab itu, pada penelitian ini dibahas contoh museum dengan perbedaan kategori

serta bentuk interaksi yang ada di dalamnya. Kategori museum yang meliputi museum sejarah, museum aromatic dan museum anatomi tubuh dipilih secara acak untuk mewakili beberapa museum yang ada di Indonesia. Ketiga museum tersebut meliputi Museum Nasional Indonesia, Museum Atsiri, dan Museum Tubuh *The Bagong Adventure*. Perolehan data dilakukan melalui dua cara yaitu observasi secara langsung maupun analisis data melalui literatur. Selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menghasilkan temuan dan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun sebagian museum yang dijadikan sebagai studi kasus terdiri dari Museum Nasional Indonesia, Museum Atsiri Indonesia dan Museum Tubuh *The Bagong Adventure*. Ketiga museum tersebut dipilih dengan pertimbangan perbedaan respon desain interior pada masing-masing museum dalam menanggapi fenomena pandemi. Adapun beberapa hal penting yang patut dijadikan sebagai pertimbangan dalam mendesain interior museum adalah mengenai sirkulasi, pengaplikasian material dan implementasi pendekatan digital.

Museum Nasional Indonesia

Museum berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan berbagai peninggalan bersejarah (*Sinurat, 2020*). Menurut (Bramantyo & Ismail, 2021), Indonesia memiliki beragam budaya yang menyebabkan beragamnya pula artefak bersejarah yang perlu dijaga di dalam sebuah museum. Dengan adanya fenomena pandemi yang melanda seluruh belahan dunia, museum dituntut untuk terus beradaptasi demi mempertahankan eksistensinya. Museum Nasional Indonesia merupakan salah satu museum di Pulau Jawa yang mengimplementasikan pendekatan teknologi sebagai upaya adaptasi. Museum Nasional Indonesia berinovasi di bidang *virtual tour* melalui *website* resmi museum (Bramantyo & Ismail, 2021). Menurut (Wulandari et al., 2017), *virtual tour* merupakan metode penggabungan konsep fisik museum dan multimedia. Bentuk kunjungan virtual museum tidak dimaksudkan untuk menghilangkan konsep kunjungan fisik, melainkan sebuah metode baru untuk menyampaikan informasi penting dari museum kepada pengunjung menggunakan dukungan teknologi (Schweibenz, 2019). Dalam penelitian yang telah ditulis sebelumnya, (Schweibenz, 2019), menjelaskan bahwa bentuk interaksi kunjungan virtual museum akan terus mengalami perkembangan dari masa ke masa.

Museum Nasional Indonesia merupakan museum etnografi, arkeologi, sejarah, dan geografi yang seringkali dijadikan sebagai destinasi wisata

pembelajaran (Bramantyo & Ismail, 2021). Pengemasan sistem pembelajaran dalam wujud pariwisata merupakan metode *enjoyable learning* yang dapat mendorong peran aktif dan kreatif. Dengan adanya pandemi covid-19, Museum Nasional Indonesia melakukan inovasi *virtual tour* sebagai upaya mempertahankan eksistensi museum. *Virtual tour* tersebut merupakan hasil dari implementasi teori difusi inovasi, yang menjelaskan cara adaptasi dari suatu inovasi oleh suatu kelompok (Haryadi, 2018). Berikut ini merupakan beberapa tampilan *virtual tour* di Museum Nasional Indonesia.



Gambar 1. Tampilan Virtual Tour Museum Nasional Indonesia.
Sumber: Penulis, 2022

Difusi inovasi terjadi karena adanya pengaruh dari empat elemen, dimana masing-masing dari elemen tersebut saling mempengaruhi satu sama lainnya (Sutjipto & Pinariya, 2019). Elemen pertama difusi inovasi adalah terwujudnya inovasi. Pada Museum Nasional Indonesia, wujud inovasi dapat dilihat dari terciptanya virtual tour yang pada proses pembuatannya bersumber dari beberapa objek museum yang ada di luar negeri. Elemen kedua difusi inovasi adalah adanya saluran media komunikasi, yaitu kegiatan mempromosikan *virtual tour* melalui *Instagram*, *youtube*, dan *facebook*. Selanjutnya elemen ketiga difusi inovasi adalah tercipta dalam kurun waktu tertentu, yang menjelaskan bahwa membutuhkan waktu dan fenomena tertentu untuk dapat dikenal dan difungsikan oleh masyarakat luas. Sementara elemen keempat difusi inovasi adalah sistem sosial. Dalam hal ini sistem sosial yang dimaksud adalah masyarakat yang memiliki kebutuhan untuk mengunjungi tempat tertentu tanpa hadir secara fisik (Bramantyo & Ismail, 2021).

Museum dan Digitalisasi

Menurut (Vajda, 2020), selain berfungsi ruang publik, museum merupakan ruang dimana

komunikasi sosial berlangsung, munculnya interpretasi dan proses produksi makna. Museum merupakan “*heritage factories*” yang memfasilitasi penyimpanan benda bersejarah dan warisan budaya yang melatar belakangi terbentuknya pemaknaan dan interpretasi. Penelitian dalam beberapa dekade terakhir tentang museum telah membahas museum sebagai objek, sebagai tontonan, dan wadah pertemuan untuk bersosialisasi. Dengan adanya fenomena pandemi covid-19 museum dan banyak lembaga budaya lainnya mengalami keadaan kritis dimana museum “dipaksa” untuk menutup pintu bagi publik. Keadaan kritis ini menghasilkan peluang kolaborasi teknologi dengan museum yang disebut dengan digitalisasi museum.

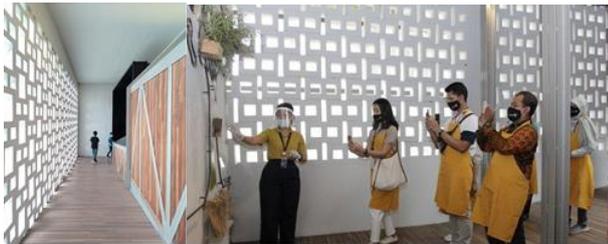
Strategi digitalisasi ini telah di terapkan pada beberapa museum, salah satu nya adalah Museum Nasional Indonesia. Strategi ini dibuat dengan mempertimbangkan kebijakan pemerintah dan mengembalikan *value* museum sebagai wahana interaksi budaya dan pendidikan. Dengan metode digitalisasi seperti pada Museum Nasional Indonesia, pengunjung tetap mendapatkan informasi tentang museum sekaligus *refreshing* secara virtual dari daerah masing-masing. Digitalisasi museum tidak hanya peluang bagi museum untuk membuka pintu bagi public kembali, namun sekaligus memberikan narasi baru tentang “museum without walls”. Proses digitalisasi museum juga merupakan wadah bagi masyarakat untuk mempertimbangkan sejauh mana ruang *online/virtual* dapat merepresentasikan museum alami. Museum virtual memberikan kesempatan pada pengunjung untuk melihat koleksi benda pamer museum secara *online*.

Bangunan museum sering kali didapati di area tengah kota yang padat, dengan bentukan yang impresif sehingga pengunjung dapat terkoneksi secara langsung dengan banguann museum itu sendiri. Bertolak belakang dengan realita tersebut, keterbatasan koneksi dari museum virtual adalah sistem museum virtual tidak berfungsi optimal karena bangunan fisik tidak dapat dikunjungi secara langsung. Menurut (Vajda, 2020), koneksi manusia dengan wujud asli museum merupakan fungsi esensial museum itu sendiri. Bentuk virtual dari sebuah museum hanya membantu pengunjung untuk mengingat museum tertentu, namun hal tersebut tidak dapat menggantikan koneksi museum secara langsung. “*The Spirit of Place*” tidak dapat dirasakan oleh pengunjung dengan menggunakan wujud virtual (maya).

Museum Atsiri Indonesia

Menurut (Noviasari, n.d.), Rumah Atsiri Indonesia merupakan wisata edukasi yang unik, yang

menyajikan konsep berbagai jenis tanaman *aromatic* serta proses pembuatan minyak atsiri. Rumah Atsiri Indonesia memiliki dua macam tour yang meliputi Kebun Atsiri Tour dan Museum Atsiri Tour. Pada Kebun Atsiri Tour, pengunjung akan mengetahui jenis tanaman penghasil minyak atsiri hingga proses pembuatan minyak atsiri. Sedangkan pada Museum Atsiri Tour, pengunjung akan mengetahui sejarah berdirinya Rumah Atsiri hingga pengalaman untuk mengidentifikasi jenis minyak atsiri (Lutfiyani & Astuti, 2020).



Gambar 2. Area sirkulasi pengunjung dan display manfaat minyak atsiri untuk kesehatan pada Interior Museum Atsiri. Sumber: <https://rumahatsiri.com/experience>, tribunsolowiki.tribunnews.com, diakses 7 Juli 2022

Museum Atsiri beroperasi kembali setelah adanya ketentuan dari pemerintah untuk menerima kunjungan. Adapun beberapa upaya yang dilakukan dalam rangka mengurangi penyebaran virus corona adalah dengan membagi kunjungan menjadi beberapa kelompok. Alur kunjungan didesain satu arah, sehingga tidak memungkinkan pengunjung untuk melakukan sirkulasi kunjungan secara acak.

Dengan demikian, jarak dan ruang personal antar individu dalam mengalami sebuah ruangan relatif lebih luas. Adanya perubahan pada struktur sosial dalam masyarakat dapat mempengaruhi perubahan makna ruang personal (Akhmad, 2018). Menurut Wardono (2011) ketika memasuki sebuah ruang, manusia akan membuat jarak personal tergantung pada kualitas dan jenis hubungan. Jarak personal tersebut biasa disebut ruang personal. Ruang personal antar individu berbeda antara individu satu dengan lainnya. Perbedaan ruang personal individu dipengaruhi oleh kebutuhan manusia akan adanya privasi (Sarwono, 1995).



Gambar 3. Area Display Bola Aroma pada Interior Museum Atsiri
Sumber: penulis, 2022

Salah satu ruang pameran pada Museum Atsiri mengimplementasikan bentuk bola sebagai *display* untuk menyajikan pengalaman terkait jenis aroma. Menurut (Noviasari, n.d.), Pengunjung dapat mengakses sebuah bola aroma dengan ketinggian *display* 120 cm dari lantai. Sementara jarak antar bola aroma satu dengan yang lain kurang lebih 50-80 cm. Jarak tersebut dirancang dengan tujuan memberikan ruang pada pengunjung untuk fokus mengidentifikasi aroma yang ada pada salah satu bola aroma. Pada masa pandemi bola aroma dapat diakses di waktu tertentu, sedangkan pada sebagian waktu lainnya *display* bola aroma tidak dapat diakses. *Display* bola aroma yang dapat diakses pada pengunjung di masa pandemi berjarak satu bola aroma kesamping dan depan. Hal ini berkaitan dengan pencegahan penularan virus dan pensterilan *display* bola aroma walaupun pengunjung yang mengakses diwajibkan menggunakan masker selama kunjungan berlangsung.

Museum Atsiri sebagai wisata edukasi dan kesehatan mengusung pendekatan lingkungan pada konsep arsitektur bangunan. Implementasi konsep arsitektur lingkungan tersebut dapat dilihat pada penggunaan roster sebagai elemen dinding yang dapat memasukkan cahaya alami maupun sirkulasi udara. Hasil implementasi tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 4. Pemanfaatan cahaya alami dan sirkulasi udara pada Interior Museum Atsiri.
Sumber: Penulis, 2022

Menurut (Fivanda et al., 2022), pencahayaan dan penghawaan yang baik dapat mempengaruhi pengguna ruangan untuk berperilaku baik. Sirkulasi udara yang sejuk membuat manusia merasa nyaman dan meningkatkan konsentrasi belajar di dalam ruangan. Pada beberapa penelitian terkait covid menjelaskan diperlukan adanya sirkulasi udara yang mengalir, sehingga udara yang ada di dalam ruangan dapat berganti dengan udara yang bersumber dari lingkungan eksterior.

Sirkulasi Interior Museum

Menurut (Purnama, n.d.), salah satu hal penting yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain museum adalah bagaimana pengunjung dapat menerima dan menyerap informasi benda pajang dengan baik. Beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah jenis *layout* benda pamer, macam sirkulasi, cara mendisplay, serta kenyamanan posisi benda pajang dan alur kunjungan. Dengan munculnya fenomena covid-19 diperlukan adanya penyesuaian baru terkait faktor-faktor tersebut, khususnya sirkulasi.

Beberapa poin penting terkait sirkulasi adalah pertimbangan tentang sirkulasi udara, sirkulasi pengunjung serta pencahayaan. Pandemi covid-19 menyebabkan manusia menghabiskan waktunya lebih lama berada dalam ruangan. Dengan demikian, aktivitas manusia di dalam ruang menjadi lebih kompleks dibandingkan dengan pola hidup sebelumnya. Meningkatnya kompleksitas kegiatan manusia di dalam ruangan dapat mempengaruhi kualitas udara dalam ruang itu sendiri. Menurut (Wardhani & Susan, 2021), sirkulasi udara dan ventilasi ruang yang buruk terutama pada ruang tertutup, menyebabkan peningkatan resiko penularan virus covid. Pengguna hunian dengan durasi yang lama dalam ruangan tertutup beresiko terpapar covid melalui udara.

Adapun upaya penyesuaian kebutuhan sirkulasi museum seperti pada Museum Atsiri Indonesia, sebagian besar area tidak menggunakan *air conditioner*, melainkan memanfaatkan fungsi roster pada dinding sebagai alur pergantian udara. Upaya tersebut sekaligus dapat memberi celah untuk menghadirkan cahaya matahari ke dalam ruangan. Dengan demikian, sirkulasi udara maupun pencahayaan ruang pada area interior dapat berganti secara alami dan menciptakan lingkungan yang sehat. Lingkungan interior merupakan salah satu indikator terwujudnya keseimbangan hubungan bangunan dan alam.

Salah satu pendekatan desain yang memperhatikan keseimbangan hubungan antara bangunan dengan struktur kehidupan adalah *biophilic design*

(Wardhani & Susan, 2021). Pendekatan *Biophilic* menjadi alternatif cukup baik untuk menangani permasalahan sirkulasi dalam ruangan. Dengan mengimplementasikan konsep *Nature in Space*, penghuni dalam ruang mendapat kesempatan lebih banyak untuk terpapar udara segar, sekaligus pergantian udara dalam ruang. Selain itu, pendekatan *biophilic design* dapat memberi kesempatan penghuni ruangan untuk mendapatkan cahaya matahari dalam jumlah lebih banyak melalui bukaan ruang. Menurut (Vajda, 2020) menyatakan bahwa cahaya berfungsi sangat penting untuk manusia dalam melakukan aktivitasnya yang berkaitan tentang indera penglihatan. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut, bahwa melalui indera penglihatan, manusia mendapatkan pengalaman yang selanjutnya disimpan dalam bentuk memori (Bella & Darmayanti, 2022).

Faktor lain yang menjadi perhatian penting dalam desain interior museum dewasa ini adalah sirkulasi pengunjung. Salah satu upaya penanggulangan pencegahan penularan covid-19 adalah dengan diberlakukannya pembatasan ruang gerak manusia dalam ruangan. Dengan diberlakukannya pembatasan ruang gerak antar manusia dalam ruangan, pengaturan ulang kapasitas maksimal pengguna ruang dan alur kunjungan menjadi faktor penting dalam mendesain. Hal yang turut diperhatikan sejalan dengan kapasitas ruangan ialah jarak benda pajang satu dengan yang lainnya, serta keterjangkauan benda pajang ketika diakses oleh pengunjung museum.

Menurut (Zaher, 2020), beberapa cara untuk beradaptasi terhadap pandemi misalnya dengan merancang zona tiap ruang sesuai fungsi, meletakkan partisi dengan tujuan untuk mengurangi ruang terbuka, serta memperbanyak jumlah bukaan seperti pintu dan jendela. Selanjutnya, diperlukan penataan ulang alur kunjungan, terkait area *entrance* yang dimanfaatkan untuk ruang sanitasi di masa pandemi. Selanjutnya, desainer disarankan untuk meminimalisir penggunaan energi berlebihan pada ruangan, untuk memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami dari lingkungan.

Museum Tubuh The Bagong Adventure

The Bagong Adventure Museum Tubuh merupakan museum terbesar di Asia yang mengusung anatomi tubuh manusia sebagai bahan edukasinya. Wisata edukasi memiliki tujuan memberikan pengalaman pembelajaran kepada wisatawan secara langsung saat mengunjungi objek wisata yang berkaitan (Devi et al., 2019). Bagong adalah salah satu tokoh punakawan (kisah wayang asli jawa) yang memiliki karakter rendah hati, cerdas dan penuh tawa. Implementasi penamaan tokoh pada museum tubuh

merupakan bagian dari konsep Jawa Timur Park Group dalam membranding kawasan wisata di Batu.

Alur kunjungan pada *The Bagong Adventure* Museum Tubuh dibagi kedalam 3 lantai yang masing-masing terdiri dari area *entrance* dan *ground floor* pada lantai 1, zona gigi dan zona telinga pada lantai 2, zona hidung dan zona otak pada lantai 3 serta area interaktif yang berupa games terkait anatomi tubuh manusia. Penyajian edukasi anatomi tubuh yang disuguhkan di museum tubuh menghadirkan pengalaman spasial yang unik, dimana pengunjung dibuat seolah-olah merasa berada di dalam tubuh Bagong. Menurut (Zein, n.d.), pengalaman pengunjung akan lebih bermakna ketika pengunjung dapat membangun kekuatan emosi melalui interaksi selama berada dalam interior museum.



Gambar 5. Dokumentasi Interior Museum Tubuh zona Gigi dan Mulut (kiri), Interior Museum Tubuh zona Jantung (kanan)
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Zona mulut dan gigi pada Museum Tubuh *The Bagong Adventure* berisikan edukasi mengenai gigi, mulut dan lidah. *Display* yang digunakan dalam area ini memiliki bentuk dan warna (gigi, mulut dan lidah) yang mirip dengan kondisi nyata. Pengkondisian *display* tersebut membuat pengunjung seolah-olah berada di dalam rongga mulut tokoh pewayangan Bagong. Pada area *display* lidah, pengunjung dapat belajar mengenai jenis rasa dengan menginjakkan kaki di area lantai yang kemudian disorot oleh lampu *spotlight*. Metode edukasi ini merupakan salah satu contoh metode pembelajaran yang interaktif dan menambah pengalaman menarik pada tiap pengunjung.



Gambar 6. Dokumentasi Zona Permainan Interaktif (kiri), Handsinitizer pada area yang mudah dijangkau (kanan)
Sumber: penulis, 2022

Desain museum interaktif pada kasus Museum Tubuh *The Bagong Adventure* melibatkan *attachment* pengunjung dalam menggunakan media *display*. Beberapa *display* memungkinkan sentuhan tangan pengunjung dengan benda pameran, sehingga untuk mengantisipasi penyebaran virus covid melalui permukaan benda disediakan handsinitizer di area yang berdekatan dengan *display*. Zona interaktif berikutnya adalah zona games dimana pada ruang tersebut terdapat banyak permainan edukasi yang melibatkan teknologi. Pengaplikasian teknologi digunakan untuk merangsang gerak pengunjung yang memainkan games, sehingga tiap pengunjung yang menggunakan *display* mendapat pengalaman baru yang menarik.



Gambar 7. Dokumentasi Jenis Interaksi Pengunjung pada Media Pamer
Sumber: Penulis, 2022

Menurut Zein, n.d., Keberhasilan museum saat ini tidak hanya terletak pada banyaknya benda pamernya saja, tetapi harus melibatkan elemen lain seperti teknologi yang dapat menstimulasi indera pengunjung untuk tertarik dengan informasi yang diberikan.

Material Permukaan Furniture Interior

Pandemi covid mengubah manusia untuk beradaptasi pada setiap aspek. Menurut (Wardhani & Susan, 2021), dunia desain interior, khususnya merupakan salah satu aspek yang perlu beradaptasi pada kondisi *new normal*. Dalam proses merancang, seorang desainer dituntut untuk memahami tujuan perancangan serta target rancangan yang dibuat (Andrianto & Chalik, 2021).

Pandemi covid menyebabkan manusia menghabiskan sebagian besar waktunya di dalam ruangan. Dengan demikian maka sebuah ruangan sebaiknya didesain dengan mempertimbangkan kepedulian terhadap kesehatan ruang. Menurut *Green Building Council Indonesia* konsep *sustainable interior* secara umum mencakup upaya meningkatkan kesehatan dan kenyamanan penghuni, upaya mengurangi polusi dan kerusakan lingkungan, serta upaya pengurangan konsumsi energi dan sumber daya.

Adapun dalam 6 kategori dari *GreenShip Interior Space* salah satunya adalah bahasan terkait material

dan sistem pengelolaan sumber daya. Dengan adanya *coronavirus* yang salah satu cara penyebaran virus dapat terjadi melalui permukaan material yang terkontaminasi virus, maka diperlukan temuan baru terkait hal tersebut. Menurut (Wardhani & Susan, 2021) diperlukan adanya pembaruan standarisasi kategori *GreenShip Interior Space*, salah satunya adalah dengan adanya penemuan material anti mikroba. Material anti mikroba dengan karakter yang terbuat dari tembaga, mampu mencegah patogen, sehingga direkomendasikan untuk *furniture* dengan intensitas penggunaan lama. Material anti-mikroba merupakan material yang dapat menghentikan pertumbuhan bakteri dan berbagai macam virus, organisme, protozoa dan jamur. (Woodger, 2020. Diakses secara online).

Pada Museum Tubuh *The Bagong Adventure*, area games merupakan area yang memiliki intensitas tertinggi adanya interaksi (sentuhan) pengunjung dengan benda. Area ini sebagian besar menggunakan material solid dengan lapisan luar yang padat. Hal ini dapat mengurangi masuknya virus dan bakteri pada pori-pori benda. Selain itu, penggunaan material dengan karakter padat dan lapisan yang rata memudahkan perawatan dan pembersihan (sterilisasi) setelah interaksi berlangsung.

Salah satu produk yang memiliki kandungan material yang bersifat anti mikroba misalnya termoplastik seperti *Kydex*. Material lain yang direkomendasikan untuk penggunaan *furniture* adalah *Lamishield* (mengandung ion perak yang membantu mengurangi pertumbuhan mikroba pada permukaan sebesar 99,9%), dan material yang memiliki karakter permukaan yang padat (solid surface). Karakter permukaan material yang padat memungkinkan permukaan terus menerus dilapisi (*coating*) tanpa sambungan yang terlihat, sehingga dapat mengurangi terjadinya akumulasi patogen (Wardhani & Susan, 2021).

SIMPULAN

Pandemi covid menyebabkan dampak adaptasi baru khususnya dalam lingkup desain interior. Salah satu alasan kuat yang mendukung hal tersebut adalah adanya kebijakan pemerintah tentang menjaga jarak antar individu, yang berdampak pada *layout* dan sirkulasi ruang. Proses beradaptasi dialami oleh berbagai aspek tidak terkecuali pada museum sebagai bangunan publik.

Berdasarkan pengamatan yang diambil dari ketiga objek museum (Museum Nasional Indonesia, Museum Atsiri, dan Museum Tubuh *The Bagong Adventure*), terdapat beberapa proses adaptasi desain

interior. Adaptasi tersebut secara umum terdiri dari 2 jenis, yang pertama adalah pengkondisian atribut konvensional. Adaptasi ini tidak mengubah bangunan lama, melainkan melengkapi atribut dan menyesuaikan dengan standar yang telah ditentukan. Adaptasi kedua adalah digitalisasi museum, yaitu mewujudkan bentuk fisik museum menjadi bentuk visual melalui kolaborasi digitalisasi. Dari kedua jenis bentuk adaptasi tersebut terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun penjelasan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 dan Table 2 sebagai berikut;

Table 1. Dampak Positif dari 2 Bentuk Adaptasi Museum

Bentuk Adaptasi	Penjelasan
Pengkondisian Atribut Konvensional	<ul style="list-style-type: none"> • Peremajaan material surface • Pemilihan material (antibakteria) • Perencanaan sirkulasi • Penghitungan ulang privat space pengunjung • Penempatan titik hand sanitizer pada area yang mudah dijangkau • Area interaktif (yang membutuhkan sentuhan fisik) menuntut banyak penempatan hand sanitizer • Dapat memfasilitasi keterikatan ruang dengan pengunjung secara fisik
Digitalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Virtual Tour • Augmented Reality • Virtual Reality • Mix Reality • Dapat diakses dari tempat yang berbeda beda • Dapat mengakses setiap sudut tanpa terbatas • Menyajikan informasi objek pamer dengan cara efisien

Table II. Dampak Negatif dari 2 Bentuk Adaptasi Museum

Bentuk Adaptasi	Penjelasan
Pengkondisian Atribut Konvensional	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan redesain layout dan sirkulasi ruang • Kebutuhan pencahayaan alami dan penghawaan alami • Keterbatasan jangkauan pada area tertentu
Digitalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Belum dapat menggantikan keterkaitan fisik pengunjung dengan museum • Beberapa benda pamer yang tidak hanya dinikmati secara visual (misalnya <i>olfactory</i> maupun sentuhan) tidak dapat dijangkau pengunjung virtual

Berdasarkan kedua tabel diatas dapat ditinjau dampak positif dan negatif bentuk adaptasi museum, dengan masing-masing pertimbangannya. Hal ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan acuan dalam mendesain maupun me-redesain interior museum untuk menghadapi segala fenomena kedepannya.

Daftar Pustaka

- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Waca Cipta Ruang*, 7(1), 46–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>
- Arto, M. (2017). *DEPARTEMEN ADMINISTRASI PENDIDIKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN*. 5.
- Bella, C., & Darmayanti, T. E. (2022). *Penerapan Material Ramah Lingkungan pada Microlibrary Bima Kota Bandung*. 5.
- Bramantyo, B. D., & Ismail, P. (2021). DIGITAL TOURISM MUSEUM NASIONAL INDONESIA MELALUI VIRTUAL TOUR DI MASA PANDEMI COVID-19. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 20(2), 184–196. <https://doi.org/10.32509/wacana.v20i2.1616>
- Devi, I. A. S., Damiati, D., & Adnyawati, N. D. M. S. (2019). POTENSI OBJEK WISATA EDUKASI DI KABUPATEN GIANYAR. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 9(2), 130. <https://doi.org/10.23887/jjpk.v9i2.22136>
- Fivanda, F., Ismanto, A., & Indrawan, H. (2022). PENGARUH INTERIOR RUMAH TINGGAL TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SELAMA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 6(1), 138. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v6i1.17326.2022>
- Galani, A., & Kidd, J. (2020). Hybrid Material Encounters – Expanding the Continuum of Museum Materialities in the Wake of a Pandemic. *Museum and Society*, 18(3), 298–301. <https://doi.org/10.29311/mas.v18i3.3565>
- Haryadi, T. (2018). ADAPTASI TEORI DIFUSI-INOVASI DALAM GAME “YUK BENAHI” DENGAN PENDEKATAN KOMUNIKASI SMCR. *Jurnal Audience*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.33633/ja.v1i1.2678>
- Lutfiyani, Y. N. A., & Astuti, D. W. (2020). Public Private Community Partnership: Potensi Keterlibatan Masyarakat dalam Pengembangan Wisata Edukasi Studi Kasus: Rumah Atsiri Indonesia. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 15(2), 63–71. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v15i2.9859>
- Noviasari, S. (n.d.). *Tinjauan Aspek Bentuk dan Fungsi Display Bola Aroma pada Interior Rumah Atsiri*. 6.
- Purnama, I. Y. (n.d.). *ADAPTASI DESAIN INTERIOR GOETHE INSTITUT JAKARTA PASCA PANDEMI COVID-19*. 16.
- Schweibenz, W. (2019). *The virtual museum: An overview of its origins, concepts, and terminology*. 4(1), 29. [Sinurat_681-289-1435-2-10-20200924.pdf](https://doi.org/10.20200924.pdf). (n.d.).
- Sutjipto, A. M., & Pinariya, J. M. (2019). PENGENALAN VAKSINASI HPV OLEH KOALISI INDONESIA CEGAH KANKER SERVIKS DENGAN PENDEKATAN TEORI DIFUSI INOVASI. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.910>
- Vajda, A. (2020). Museums and Online Spaces. The Society-Building Role of the Museums during the Pandemic. *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio*, 7(1), 42–53. <https://doi.org/10.2478/auscom-2020-0004>
- Wardhani, D. K., & Susan, S. (2021). Strategy to Reduce the Covid-19 Transmission through Adaptation of Greenship Interior Space (IS) Criteria. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 738(1), 012072. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/738/1/012072>
- Wulandari, A. A. A., Fajarwati, A. A. S., & Latif, F. (2017). The Relationship of Exhibition Space Design and the Success of Delivering Messages to Museum Visitors in Jakarta. *Humaniora*, 8(3), 219. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v8i3.3634>
- Zaher_ *design solution for interior architecture post coronavirus (covid 19).pdf*. (n.d.).
- Zein, A. O. S. (n.d.). *Peran Media Interaktif terhadap Pengalaman Pengunjung di Museum Rockheim, Norwegia*. 10.