

Smart Furnitur Rak Multifungsi Museum Musik Indonesia

Hilmi Dzakaaul Islam*¹, Tiara Ika Widia Primadani¹, Brainnisa Ramadhani Nur Nisrina¹, Wahyu Kurnia Dewi¹

¹ Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:

*hilmi.dzakaaul@binus.ac.id

ABSTRAK

Museum Musik Indonesia (MMI) yang terletak di Perumahan Griya Shanta Blok B, Jl. Sukarno Hatta, Kota Malang, Jawa Timur merupakan satu-satunya museum seni musik di Indonesia. Koleksi MMI sebagian besar adalah berupa media rekam fisik yang berupa kaset, piringan hitam/vinyl, VCD/DVD yang mayoritas koleksinya bersumber dari sumbangan masyarakat. Pengambilan data penelitian menggunakan metodologi kualitatif dengan melakukan wawancara kepada pengelola museum dan observasi secara langsung untuk studi kebutuhan ruang dan fasilitas. Kegiatan observasi menemukan beberapa permasalahan, diantaranya adalah jumlah koleksi yang banyak namun luas area museum, jumlah furnitur untuk *display* dan tempat penyimpanan yang terbatas. Pengelola merasa kesulitan untuk menyimpan, menata dan memamerkan koleksi MMI dengan baik dan menarik. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah membuat *smart furnitur* berbentuk rak dengan konsep multifungsi. Perancangan *smart furnitur* menggunakan metode *design thinking double diamond*. *Smart furnitur* tersebut berfungsi menjadi tempat *display* dan penyimpanan koleksi Museum Musik Indonesia agar penggunaan ruang menjadi lebih maksimal. Pengunjung juga dapat berinteraksi dengan koleksi melalui *smart furnitur* tersebut. Pembuatan rak *smart furnitur* untuk MMI diharapkan memberikan solusi dari permasalahan yang ada dan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain museum yang lain sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung yang memiliki minat terhadap koleksi museum serta menjadi inspirasi masyarakat umum untuk membuat *smart furnitur*.

Kata kunci: *Museum, Museum Musik Indonesia, smart-furnitur, multifungsi, display, storage*

PENDAHULUAN

Museum Musik Indonesia merupakan museum khusus yang didirikan oleh Kelompok Kayu Tangan yang eksis pada 1970 (museum.kemdikbud.go.id, 2024). Kelompok Kayu Tangan merupakan tempat berkumpulnya para organisator seni di Malang pada masa itu. Visi museum adalah memelihara sejarah musik di Indonesia yang dilakukan melalui misi mendokumentasikan rekam jejak musik di Indonesia. Kelompok tersebut berubah menjadi Galeri Malang Bergengsi di tahun 2009. Karena koleksi mengenai musik yang disumbangkan semakin banyak, lokasi MMI sempat beberapa kali mengalami perpindahan. Pada 19 November 2016, Museum Musik Indonesia diresmikan oleh Badan Ekonomi Kreatif. Koleksi yang ditampilkan di museum mayoritas adalah kaset, piringan hitam, CD, dan juga majalah. Pada 1 November 2023, Museum Musik Indonesia yang berada di bawah kepemilikan dan pengelolaan Yayasan Museum Musik Indonesia dipindahkan ke Kompleks Museum Mpu Purwa di Perumahan Griya Shanta, Jalan Sukarno Hatta Kota Malang.

Lokasi dan keadaan tempat yang berubah-ubah, turut berperan sebagai faktor yang melatarbelakangi adanya beberapa permasalahan yang terjadi. Pengelola mengalami kesulitan menata dan memajang koleksi yang ada. Masalah tersebut juga karena keterbatasan furnitur yang ada, mengingat kondisi ruangan di gedung baru yang tidak didesain khusus dan perlengkapan fasilitas yang terbatas untuk museum. Penyimpanan koleksi dengan baik juga menjadi perhatian, karena sementara ini beberapa barang koleksi masih disimpan dalam kardus dengan kondisi apa adanya. Tujuan utama penelitian ini untuk mendesain *smart furnitur* dengan

konsep multifungsi, guna membantu pengelola museum menyelesaikan permasalahan terkait dengan kesulitan dalam menyimpan, menata dan memajang koleksi yang ada, terlebih juga untuk membuat kesan desain interior museum yang lebih menarik. Selain itu lewat sebuah furnitur *display* sebagai media komunikasi dua arah antara benda koleksi dan pengunjung. Model komunikasi interpersonal yang bersifat dua arah dapat dicapai melalui pendidikan, *participatory*, interpretasi hidup/nyata (*living interpretation*), dan pameran interaktif melalui berbagai media seperti audio visual, layar sentuh dan multimedia (Wulandari, 2014) yang membuat fungsi utama museum sebagai tempat edukasi dan hiburan terpenuhi maksimal. Fungsi lain dari museum sebenarnya adalah tempat pembelajaran dan mencari ilmu yang baik karena dapat memberikan wawasan yang luas, menjadi sarana rekreasi sekaligus menambah inspirasi (Atmadi, et. al, 2019).

LITERATUR

Furnitur dapat diartikan sebagai benda yang memiliki tempat penyimpanan sesuatu dengan posisi tetap, atau memiliki tempat tertentu di dalam ruangan dan terbuat dari material tertentu, dirangkai dan dapat berdiri sendiri (Seftianingsih, 2017). Ditinjau dari segi peruntukannya, furnitur dibagi menjadi empat jenis yaitu tempat menyimpan sesuatu di atasnya, tempat menyimpan sesuatu di dalamnya, tempat untuk berbaring dan tempat duduk (Jamaludin, 2014). Peruntukan sebuah furnitur juga menyesuaikan dengan ruangan yang ditempatinya. Selain itu juga furnitur memiliki konsep beragam yang juga selaras dengan tujuan dari peruntukkan furnitur itu sendiri.

Smart furnitur sebagai pengembangan konsep dasar sebuah perabot, secara umum mengutamakan kepraktisan dan multifungsi dengan berfokus pada penghematan ruang dan mengintegrasikan beberapa teknologi ke dalamnya. Contoh *smart furnitur* adalah sofa multifungsi yang dapat diubah menjadi tempat tidur sangat cocok untuk di ruangan kecil dan meja serbaguna dengan menyediakan fitur sensor di dalamnya (binus.edu, 2020).



Gambar 1. Desain *smart furnitur*
Sumber: 2modern.com (2024)

Konsep multifungsi adalah konsep dimana menjadikan satu produk yang memiliki lebih dari satu fungsi. Contohnya adalah sofa yang bisa di ubah menjadi tempat tidur sangat cocok untuk ruangan kecil, meja serbaguna, dan lainnya. Pemanfaatan ruangan yang terbatas memberi pandangan untuk membuat konsep multifungsi (Abdulloh, et. al, 2023). Efisiensi ruang sangat berguna dalam penggunaan ruangan relatif terbatas, karena dengan ruang yang efisien,

penggunaan kegiatan dalam ruangan juga dapat dimanfaatkan dengan baik dan semaksimal mungkin (Vidyaprabha, et. al., 2022).

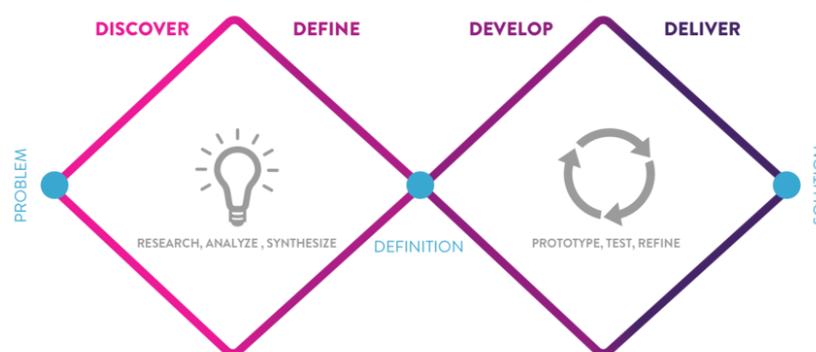


Gambar 2. Furnitur multifungsi
Sumber: homary.com (2024)

Peletakan furnitur *display* pada museum dapat diposisikan bebas menyesuaikan *layout* dalam ruang, bisa menggunakan atau tanpa AC khusus. Furnitur *display* juga harus diatur agar peletakannya tidak langsung terkena sinar matahari. Penggunaan cahaya buatan seperti lampu diposisikan sedemikian rupa agar panas yang dihasilkan tidak dekat dengan objek *display* (Salim, et. al., 2018). Perubahan *layout* furnitur juga diperlukan agar nuansa museum dapat berubah tidak membosankan sehingga adanya furnitur dengan fitur *mobile* dapat berguna.

METODE

Penelitian di Museum Musik Indonesia ini menggunakan metodologi kualitatif dengan *design thinking double diamond*. Dalam model *Double Diamond* proses ini terjadi dua kali. Pada proses pertama untuk mendefinisikan masalah (fase *discover* dan *define*) dan proses kedua untuk memecahkan solusi (fase *develop* dan *deliver*) (Vidyaprabha, et. al., 2022).



Gambar 3. Skema model *design thinking Double Diamond*
Sumber: Condruz (2021)

Proses dimulai dari *diamond* pertama pada fase penemuan (*discover*) dengan mengambil data ke lapangan secara langsung melalui observasi dan wawancara terhadap pengelola secara langsung. Selanjutnya masuk pada fase penetapan (*define*), dimana pada proses analisis kondisi dan situasi eksisting serta dari data observasi, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya memadainya tempat *display* dan penyimpanan barang koleksi. Data valid yang

diperoleh kemudian diproses untuk analisis data sebagai bahan menentukan langkah yang diambil dalam penyelesaian masalah. Hasil dari proses ini adalah *final brief*, yaitu memilih furnitur dengan konsep smart yang multifungsi. Diamond kedua memiliki tujuan untuk menemukan solusi terbaik dengan fase pengembangan (*develop*) dan fase pengantaran (*deliver*). Pada fase pengembangan (*develop*), dilakukan pengembangan solusi yang dimulai dengan mengumpulkan beragam ide dengan sesi brainstorming yang dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Hasilnya, dipilih perancangan rak smart furnitur dengan konsep multifungsi. Hal tersebut untuk mengakomodir aspek fungsi, penggunaan ruangan yang efektif, ergonomi produk dan interaksi pengguna sehingga menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan pengguna dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Fase terakhir adalah *deliver* yang merupakan proses akhir pada saat finalisasi produk, produksi produk, dan peluncuran produk ke Museum Musik Indonesia. Pembuatan sebuah *smart furnitur* multifungsi dipilih sebagai solusi menyelesaikan permasalahan yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *smart furnitur* multifungsi di Museum Musik Indonesia difokuskan untuk memaksimalkan fungsi furnitur itu sendiri serta mengakomodir kebutuhan utama berupa *display* dan penyimpanan koleksi. Furnitur *display* pada museum selain dari segi estetika juga harus mampu menjadi instrumen komunikasi antara benda koleksi dengan pengunjung serta menunjang perawatan terhadap benda koleksi yang tergolong kuno sehingga dapat dilestarikan (Julianto, et. al., 2022). Desain furnitur berukuran 80 x 60 x 180 cm dengan material utama menggunakan *plywood* 12 mm yang dilapis perpaduan HPL dan *sheet* ini dibagi menjadi 4 (empat) bagian utama dengan fungsi yang beragam, yaitu area *display* tempel poster, rak ambalan, laci dan meja. Pembagian tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan memaksimalkan ruang yang ada pada rak *smart furnitur* sesuai dengan konsep multifungsi yang serbaguna.



Gambar 4. Desain rak *smart furnitur* multifungsi (pintu tertutup)
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 5. Desain rak *smart furnitur* multifungsi (pintu terbuka)
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Bagian atas pada 3 (tiga) sisi rak terdapat area display yang diperuntukkan untuk menempel poster atau barang koleksi milik MMI. Ketinggian disesuaikan dengan dimensi antropometri level manusia dewasa berkisar 140-160 cm. 2 (dua) sisi rak untuk area *display* dilengkapi dengan akrilik bening berukuran 35 x 50 cm untuk menjepit kertas atau poster sehingga mempermudah memasang lembar objek yang dipajang. Sisi area display utama berukuran 74 x 90 cm yang dilengkapi dengan lampu *spotlight* untuk menyorot objek display. Lampu tersebut diaktifkan melalui sensor yang tertanam pada furnitur. Jika terdapat pengunjung yang mendekati area display tersebut, otomatis lampu akan menyala. Terdapat juga fitur berupa *QR code* yang terintegrasi dengan pusat data MMI yang akan menampilkan detail data objek *display*.



Gambar 6. Tempat *display* utama rak *smart furnitur* multifungsi
Sumber : Dokumentasi Penulis (2024)

Sisi belakang area *display* utama terdapat rak ambalannya yang dapat diatur ketinggian ambalannya menyesuaikan dengan ukuran barang koleksi. Selain sebagai area penyimpanan, rak tersebut juga sekaligus tempat *display* yang dapat diakses langsung oleh pengelola ataupun pengunjung. Bagian selanjutnya adalah laci yang dilengkapi dengan penyekat untuk memaksimalkan penataan sesuai dengan ukuran barang koleksi. Terakhir terdapat fitur

tambahan berupa meja lipat yang berada di sisi samping rak *smart furnitur*. Meja tersebut dilengkapi dengan engsel pegas hidrolik untuk engsel dan penguat. Adanya meja tersebut adalah ekstensi dari dinding rak yang dapat berfungsi menjadi tempat display objek koleksi ataupun juga menjadi tempat menulis buku tamu dan fungsi lain saat rak *smart furnitur* dibawa ke lokasi pameran. Suksesnya sebuah pameran bisa didapat dari penggunaan teknik *display* modern yang membuat pengunjung mampu mengenali objek *display* dengan menggunakan pengalaman tertentu yang menarik dan dilengkapi dengan objek *display* yang lengkap (Wulandari, 2014).



Gambar 7. Rak ambalan untuk *display* dan penyimpanan
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 8. Laci untuk tempat penyimpanan
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 9. Meja lipat ekstensi
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

Warna furnitur dipilih dominan menggunakan warna netral putih dengan aksen abu-abu yang dimaksudkan agar furnitur terlihat seperti *canvas* putih yang mewadahi benda koleksi, sehingga pengguna atau orang yang melihatnya tetap fokus kepada benda koleksi yang dipajang. Warna netral yang dipilih dikombinasikan dengan warna khas dari MMI yaitu merah dan biru sebagai aksen furnitur. Logo MMI dari akrilik *cutting* ditambahkan untuk aksen dan identitas Museum Musik Indonesia. Penambahan roda di bagian bawah rak dimaksudkan agar rak dapat menjadi rak *mobile* yang dapat berpindah-pindah menyesuaikan kegunaannya. Hal tersebut untuk mengakomodir kebutuhan saat ada acara di lokasi lain yang membutuhkan rak display untuk memamerkan koleksi unggulan dari MMI.



Gambar 10. Desain rak *smart furnitur* multifungsi tampak belakang
Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)

KESIMPULAN

Desain rak *smart furnitur* multifungsi dirancang untuk memaksimalkan fungsi dan potensi bentuk furnitur itu sendiri. Adanya 4 (empat) fitur utama furnitur yaitu area *display* untuk tempel objek berupa poster ataupun juga barang koleksi yang dilengkapi lampu *spotlight* bersensor dan *QR code*, rak ambalan *adjustable*, laci dengan partisi dan ekstensi meja lipat. Desain berbagai fitur dalam rak tersebut dibuat untuk menunjang kebutuhan pengelola dalam menata, memajang, menyimpan koleksi dan sebagai sarana pengunjung melakukan interaksi dengan barang koleksi yang ada. Selain itu adanya rak *smart furnitur* multifungsi tersebut menjadi salah satu jawaban dari permasalahan ruang yang terbatas dan dapat menjadi elemen ruang yang menjadi bagian penataan desain interior di Museum Musik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, M. R., Muhakik, A. S., dan Andrianto. (2023). Perancangan Lemari dengan Konsep Multifungsi (Studi kasus: Ruang dengan luas terbatas). *E-Proceeding of Art & Design*, 10(1), 349-362.
- Atmadi, T., dan Nurmallah, K. (2019). Desain Interior *Museum Modern and Contemporary Art in Nusantara*, Konsep *Global Metropolitan Culture*. *Jurnal Desain Interior*, 4(2), 83-92. <http://dx.doi.org/10.12962/j12345678.v4i2.5709>
- Jamaludin. (2014). Pengantar Desain Mebel. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama
- Julianto, Hartini, dan Taufiq, M. (2022). Desain Display pada Interior Area Pamer Museum Teh Sosro, Jakarta. *Jurnal Mezanin*, 5(1), 85-92.
<https://doi.org/10.24912/mzn.v5i1.23334>
- Salim, P., Christianto, R., dan Rachmayanti, S. (2018). Perancangan Desain Interior Museum dengan Teknik Interaktif sebagai Ruang Publik Masa Kini. *Dimensi*, 15(1), 45-54.
<https://doi.org/10.25105/dim.v15i1.4196>
- Seftianingsih, D. K. (2017). Pengenalan berbagai Jenis Furnitur dengan Kombinasi Material beserta Konstruksinya. *Kemadha*, 7(1).
- Vidyaprabha, K., Susanto, E., Jayadi, N., dan Prasetya, R. (2022). Desain Kabinet Multifungsi untuk Ruang Sempit Apartemen, *Jurnal Desain Indonesia*, 4(1), 25-33.
<https://doi.org/10.52265/jdi.v4i1.169>
- Wulandari, A. A. A. (2014). Dasar-dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(1), 246-257. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3016>
- Condruz, I., C. (2021, Januari 31). The Double Diamond model: What is it, and why should you use it?. Diambil dari <https://www.linkedin.com/pulse/double-diamond-model-what-why-should-you-use-ionut-catalin-condruz/>
- ____ (2020, September 16). Konsep Produk Smart Living dan Smart Furnitur. Diambil dari <https://www.binus.edu/fostering-and-empowering/post/konsep-produk-smart-living-dan-smart-furnitur>
- ____ (2024). Museum Musik Indonesia. Diambil dari <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+musik+indonesia>