

JURNAL ARSITEKTUR

Prodi Arsitektur STTC



PERENCANAAN FOOTBALL ACADEMY DI KOTA PURWOKERTO

DENGAN PENDEKATAN SUSTAINABLE ARCHITECTURE

Idgar Juliano, Yohana Nursruwening, Wita Widyandini 4

PELESTARIAN BANGUNAN KOLONIAL GEDONG DUWUR INDRAMAYU

Muhammad Zakiyuddin, Nurhidayah, Edi Mulyana 12

TRANSFORMASI BENTUK BANGUNAN FUNGSI IBADAH PADA KAWASAN

PECINAN JAMBLANG

Mohamad Fakih Firdaus, Iwan Purnama 19

IDENTIFIKASI ARSITEKTUR PADA BANGUNAN

GUEST HOUSE COLONIAL DI CIREBON

Ilham Hermawan, Sasurya Chandra 27

PENGARUH KOSMOLOGI CINA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER

BANGUNAN KELENTENG DEWI WELAS ASIH (KLENTENG TIAO KAK SIE)

Nadila Nur Safitri, Yovita Adriani 35

DISPLAY INTERAKTIF INFORMATIF MUSEUM BRIN DENGAN TEMA

ADAPTASI EDUKASI

Ridwan Adimaja, Ardhiana Muhsin 43

PENGARUH PERBEDAAN PENGGUNAAN DIMENSI UBIN

TERHADAP EFISIENSI BIAYA BANGUNAN

Alan Purnama, Erwin Yuniar Rahadian 51

JURNAL
ARSITEKTUR

VOLUME 16
NOMOR 2

CIREBON
Oktober 2024



Program Studi Arsitektur
Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon
Jl. Evakuasi No.11 Cirebon (0231) 482196

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.16 No.2 Oktober 2024

KATA PENGANTAR

Jurnal Arsitektur adalah jurnal yang diperuntukan bagi mahasiswa program studi arsitektur dan dosen arsitektur dalam menyebarluaskan ilmu pengetahuan melalui penelitian dan pengabdian dengan ruang lingkup penelitian dan pengabdian mengenai ilmu arsitektur diantaranya bidang keilmuan kota, perumahan dan permukiman, bidang keilmuan ilmu sejarah, filsafat dan teori arsitektur, bidang keilmuan teknologi bangunan, manajemen bangunan, building science, serta bidang keilmuan perancangan arsitektur.

Hasil kajian dan penelitian dalam Jurnal Arsitektur ini adalah berupa diskursus, identifikasi, pemetaan, tipologi, review, kriteria atau pembuktian atas sebuah teori pada fenomena arsitektur yang ada maupun laporan hasil pengabdian masyarakat.

Semoga hasil kajian dan penelitian pada Jurnal Arsitektur Volume 16 No. 2 Bulan OKTOBER 2024 ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada keilmuan arsitektur.

Hormat Saya,
Ketua Editor

Eka Widyananto

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.16 No.2 Oktober 2024

TIM EDITOR

Ketua

Eka Widiyananto,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Anggota

Sasurya Chandra,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Farhatul Mutiah,ST.,MT | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Yovita Adriani,ST | *Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Jimat Susilo ,S.Pd.,M.Pd | *Universitas Gunung Jati Cirebon*

Ardhiana Muhsin,ST.,MT | *Institut Teknologi Nasional Bandung*

Reviewer

Dr. Ir.Nurtati Soewarno, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Dr. Adam Safitri,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Dr.Iwan Purnama,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nono Carsono,ST.,MT | *Prodi Teknik Sipil Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Nurhidayah,ST.,M.Ars | *Prodi Arsitektur Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon*

Ir.Theresia Pynkyawati, MT | *Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional Bandung*

Wita Widayandini,ST.,MT | *Prodi Arsitektur Universitas Wijayakusuma Purwokerto*

Iskandar,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Palembang*

Alderina Rosalia,ST.,MT. | *Prodi Arsitektur Universitas Palangka Raya*

Jurnal Arsitektur

p-ISSN 2087-9296

e-ISSN 2685-6166

© Redaksi Jurnal Arsitektur

Sekolah Tinggi Teknologi Cirebon

Gd.Lt.1 Jl.Evakuasi No.11, Cirebon 45135

Telp. (0231) 482196 - 482616

Fax. (0231) 482196 E-mail : jurnalarsitektur@sttcirebon.ac.id

website : <http://ejournal.sttcirebon.ac.id/index.php/jas>

JURNAL ARSITEKTUR | STTC

Vol.16 No.2 Oktober 2024

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	3
PERENCANAAN FOOTBALL ACADEMY DI KOTA PURWOKERTO	
DENGAN PENDEKATAN SUSTAINABLE ARCHITECTURE	
<i>Idgar Juliano, Yohana Nursruwening, Wita Widyandini</i>	4
PELESTARIAN BANGUNAN KOLONIAL GEDONG DUWUR INDRAMAYU	
<i>Muhammad Zakiyuddin, Nurhidayah, Edi Mulyana</i>	12
TRANSFORMASI BENTUK BANGUNAN FUNGSI IBADAH PADA KAWASAN	
PECINAN JAMBLANG	
<i>Mohamad Fakih Firdaus, Iwan Purnama</i>	19
IDENTIFIKASI ARSITEKTUR PADA BANGUNAN	
GUEST HOUSE COLONIAL DI CIREBON	
<i>Ilham Hermawan, Sasurya Chandra</i>	27
PENGARUH KOSMOLOGI CINA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER	
BANGUNAN KELENTENG DEWI WELAS ASIH (KLENTENG TIAO KAK SIE)	
<i>Nadila Nur Safitri, Yovita Adriani</i>	35
DISPLAY INTERAKTIF INFORMATIF MUSEUM BRIN DENGAN TEMA	
ADAPTASI EDUKASI	
<i>Ridwan Adimaja, Ardhiana Muhsin</i>	43
PENGARUH PERBEDAAN PENGGUNAAN DIMENSI UBIN	
TERHADAP EFISIENSI BIAYA BANGUNAN	
<i>Alan Purnama, Erwin Yuniar Rahadian</i>	51

DISPLAY INTERAKTIF INFORMATIF MUSEUM BRIN DENGAN TEMA ADAPTASI EDUKASI

Ridwan Adimaja¹, Ardhiana Muhsin²

Mahasiswa Program Studi Arsitektur¹ - ITENAS, Bandung

Dosen Program Studi Arsitektur² - ITENAS, Bandung

Email: ridwan.adimaja@mhs.itenas.id¹, dede@itenas@ac.id²

ABSTRAK

Museum merupakan salah satu sarana pendidikan yang efektif untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat. Untuk meningkatkan efektivitas museum sebagai sarana pendidikan, perlu dilakukan kajian mengenai interaksi manusia dan ruang pada interior museum. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana interaksi manusia dan ruang dapat dirancang untuk mendukung tujuan museum sebagai sarana pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Bagaimana rancangan pada display interior museum BRIN itu dirancang. Hasil penelitian bertujuan menunjukkan bahwa desain display dapat mendukung interaksi manusia dan ruang terhadap desain interior Museum menjadi sarana pendidikan dirancang secara cermat untuk mendukung tujuan pendidikan pada museum. Ruang-ruang di museum didesain untuk mengakomodasi berbagai kegiatan belajar, seperti eksplorasi, dan berdisukusi. Selain itu, ruang-ruang di museum juga didesain untuk mendorong interaksi sosial antar pengunjung. Selain itu, ruang-ruang di museum juga didesain dengan menggunakan berbagai media visual dan audiovisual yang dapat membantu pengunjung dalam memahami informasi yang disampaikan. Media-media ini dirancang secara menarik dan interaktif sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi manusia dan ruang dapat dirancang secara efektif untuk mendukung tujuan pendidikan pada museum. Rancangan ruang yang mendukung interaksi manusia dan ruang dapat mendorong pengunjung untuk lebih aktif dalam belajar dan berdiskusi.

Kata kunci : Interior, Museum, Pendidikan.

1. PENDAHULUAN

Museum merupakan tempat dimana kita dapat melestarikan dan mengeksplorasi artefak serta memaknai makna suatu karya. (Vajda, 2020) atau dapat dipahami bahwa museum merupakan suatu lembaga yang mempunyai peranan penting dalam mentransmisikan ilmu pengetahuan kepada masyarakat. Dengan demikian, identitas yang dibangun museum menjadi sangat jelas, khususnya sebagai pengunjung yang ditujukan untuk para pendidik, seniman, mempertemukan budaya-budaya dari berbagai era dan meningkatkan perekonomian melalui pariwisata di kota atau daerah tertentu. Melalui koleksi dan pamerannya, museum dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap berbagai hal, mulai dari sejarah, budaya, hingga sains. Salah satu aspek penting dalam desain interior museum adalah interaksi manusia dan ruang. Interaksi manusia dan ruang merupakan proses yang saling mempengaruhi antara manusia dan ruang. Dalam konteks museum, interaksi manusia dan ruang dapat diartikan sebagai hubungan antara pengunjung dengan ruang museum.

Dalam upayanya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, museum dituntut untuk terus berinovasi. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan tema adaptasi pada museum untuk pembelajaran dengan menampilkan layar display. Tema ini dapat digunakan untuk mengangkat berbagai isu sosial, budaya, atau lingkungan yang berkembang dengan seiringnya berjalan waktu. Penerapan tema adaptasi pada interior museum dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi pengunjung. Pengunjung dapat belajar tentang pentingnya beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu, tema adaptasi juga dapat mendorong pengunjung untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan masa depan. Hal ini mempengaruhi konfigurasi sistem waktunya kedatangan pengunjung di museum, terutama yang memiliki pameran interaktif. Bersama organisasi keagamaan lainnya, museum "dipaksa" menyesuaikan dan memperkuat keadaan yang ada dengan cara baru. (Vajda, 2020) Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji interaksi manusia dan ruang pada interior museum dengan tema adaptasi

yang sedang dirancang dalam tujuan pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melalui metode studi eksperimental.

2. KERANGKA TEORI

Teori pada "Museum Experience Design: Creating Memorable Experiences That Engage Visitors" oleh James P. Loomis membahas tentang pentingnya desain museum yang dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan bagi pengunjung. Loomis mengemukakan bahwa desain museum harus berfokus pada pengunjung dan kebutuhan mereka (James P. Loomis, 2020). Salah satu aspek penting dalam desain museum adalah desain ruang interior. Loomis mengemukakan bahwa ruang interior museum harus dapat memfasilitasi interaksi antara manusia dan koleksi museum. Interaksi ini penting untuk meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap koleksi museum dan tujuan pendidikan museum. Loomis mendefinisikan display adaptasi sebagai pendekatan desain display museum yang memungkinkan pengunjung untuk menyesuaikan display museum sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Loomis mengemukakan bahwa display adaptasi dapat meningkatkan interaksi antara manusia dan ruang interior museum. Teori pada "The Power of Museum Displays: Creating Memorable Experiences" oleh (David Anderson, 2019) juga membahas tentang pentingnya desain display museum yang dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan bagi pengunjung. Anderson mengemukakan bahwa desain display museum harus dapat mendorong pengunjung untuk berpikir, merasakan, dan bertindak. Anderson mengemukakan bahwa display adaptasi dapat meningkatkan interaksi antara manusia dan ruang interior museum. Anderson mengemukakan bahwa display adaptasi dapat membuat display museum lebih menarik dan berkesan bagi pengunjung. Teori Meaningful Learning adalah teori belajar yang dikembangkan oleh David Kolb. Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika individu mengalami sebuah proses yang terdiri dari empat tahap, yaitu: Concrete Experience: Individu mengalami atau merasakan sesuatu secara langsung. Reflective Observation: Individu merenungkan pengalamannya dan mencoba memahami apa yang telah terjadi. Abstract Conceptualization: Individu membentuk konsep atau teori dari pengalamannya. Active Experimentation: Individu menerapkan konsep atau teorinya dalam situasi baru. (David

Perkins, 2017). Tahap-tahap tersebut dapat memiliki arti: Concrete Experience Pada tahap ini, individu mengalami atau merasakan sesuatu secara langsung. Pengalaman tersebut dapat berupa pengalaman fisik, seperti mencicipi makanan atau merasakan udara dingin, atau pengalaman emosional, seperti merasa senang atau sedih. Reflective Observation Pada tahap ini, individu merenungkan pengalamannya dan mencoba memahami apa yang telah terjadi. Individu bertanya pada diri sendiri tentang apa yang terjadi, mengapa hal itu terjadi, dan apa artinya. Abstract Conceptualization Pada tahap ini, individu membentuk konsep atau teori dari pengalamannya. Individu menggeneralisasi pengalamannya dan membentuk ide-ide atau konsep-konsep baru. Active Experimentation Pada tahap ini, individu menerapkan konsep atau teorinya dalam situasi baru. Individu mencoba untuk menggunakan konsep atau teorinya untuk menyelesaikan masalah atau memecahkan tantangan. Menurut teori Meaningful Learning, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika individu mengalami keempat tahap tersebut. Ketika individu mengalami keempat tahap tersebut, maka pengetahuan yang diperolehnya akan lebih bertahan lama dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

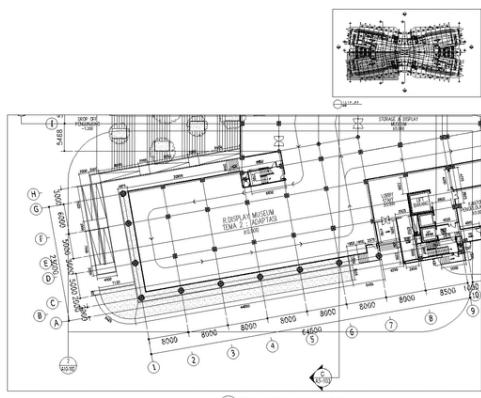
3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan fenomena interaksi antara manusia dan ruang pada interior museum yang bertemakan adaptasi untuk tujuan pendidikan. Melalui analisa dan inspirasi desain, tema desain interior dapat disesuaikan untuk memperkuat eksistensi dan fungsinya. Tujuan penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan dan menggambarkan secara obyektif fenomena-fenomena yang ada (baik yang dipahami sebagai fenomena alam maupun penemuan manusia). (Almasdi Syahza, 2021) Penelitian deskriptif adalah suatu metode untuk mendeskripsikan suatu kondisi, mengidentifikasi pola-pola baru, menentukan frekuensi kemunculan suatu item tertentu, dan mengkategorikan informasi. (Almasdi Syahza, 2021). Metode adaptasi museum yang paling umum adalah desain pameran yang menggunakan tema adaptasi untuk menyoroti perubahan sejarah dalam desain interior museum. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji sebuah pameran museum dengan yang sedang di rencanakan yang memiliki tujuan, yaitu pendidikan dan jenis interaksi yang akan terjadi di dalamnya.. Metode analisis data dilakukan melalui tinjauan pustaka.

Selanjutnya analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menghasilkan hasil sentimen dan persepsi.

4. PEMBAHASAN

Museum merupakan tempat dimana kita dapat melestarikan dan mengeksplorasi artefak serta memaknai makna suatu karya. (Vajda, 2020) atau bisa diartikan Museum merupakan institusi yang berperan penting dalam menyampaikan pengetahuan kepada masyarakat(Vajda, 2020). Indonesia memiliki budaya yang beragam sehingga banyak artefak sejarah yang perlu dilestarikan di museum. Penerapan desain interior dengan tema adaptasi menghasilkan beberapa display yang dibentuk mengikuti alur, pada perencanaan Infrastruktur dan Fasilitas Display Koleksi Arkeologi dan Sejarah Alam Manusia (Museum) di kawasan science Technology- Soekarno-Cibinong, Jl Raya Jakarta-Bogor



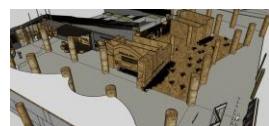
Gambar 1. Denah Sirkulasi Interior Adaptasi
(Sumber : Penulis, 2023)

Alur pada display dibuat dengan mengurutkan yang menggambarkan perkembangan dari masa kemasa, Denah lantai 1 Museum BRIN menunjukkan bahwa display museum disusun secara berurutan dari masa ke masa, mulai dari peradaban prasejarah hingga modern. Pada bagian tengah denah, terdapat ruang display yang menampilkan gambaran manusia yang hidup di gua dan terdapat alat-alat batu, gerabah, dan lukisan dinding. Ruang display ini diberi nama "Hunian Gua". Berikutnya, pada area yang tidak jauh dari tengah, terdapat ruang display yang menampilkan foto-foto yang menampilkan kegiatan dari peradaban manusia prasejarah. Ruang display ini diberi nama "Food Gathering". Selanjutnya pada denah, terdapat ruang display yang menampilkan artefak-artefak dari peradaban Islam, seperti masjid, makam, dan kaligrafi. Ruang display ini diberi nama "Hunting People". Pada bagian selanjutnya pada denah, terdapat ruang display yang

menampilkan artefak-artefak dari semi modern, seperti lukisan, patung, dan foto yang menampilkan kegiatan manusia mulai melakukan kegiatan bercocok tanaman pada prasejahr. Ruang display ini diberi nama "Food Producing". Display selanjutnya menampilkan manusia modern yang mulai bercocok tanam padi menggunakan kerbau dan trotoar di display ini menyajikan kegiatan modern yang sudah berkembang. Ruang display ini diberi nama "Extensive Agriculture" dan terakhir display ini menyajikan dua tampilan yang pertama menampilkan miniature dan patung-patung berupa kegiatan masyarakat industry yang sudah mengenal kendaraan. Ruang display ini diberi nama "Commercial People".



Gambar 2. 3D Modelling 1
Display
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 3. 3D Modelling 2
Display
(Sumber : Penulis, 2023)

Alur penempatan display di lantai 1 Museum BRIN ini menunjukkan bahwa museum tersebut berupaya untuk menyajikan perjalanan sejarah peradaban manusia secara kronologis. Pengunjung dapat mengikuti alur penempatan display ini untuk mempelajari perkembangan peradaban manusia dari masa ke masa. Display pada museum BRIN ini dibuat dengan display pertama menampilkan kondisi pada tahun 11.500 tahun yang lalu pada masa manusia hidup di zaman holosen yang selanjutnya diakhiri dengan display yang menunjukkan manusia sudah berkembang kemasan industry. Display commercial people pada museum ini merupakan sebuah display yang menyajikan informasi tentang manusia yang kegiatannya berdagang. display ini dapat menampilkan berbagai macam informasi, mulai dari sejarah perdagangan, alat-alat perdagangan, hingga tokoh-tokoh penting dalam dunia perdagangan.

Hunian Gua

Pada display ini menggambarkan kehidupan manusia pada awal Holosen, sekitar 11.500 tahun yang lalu, kehidupan manusia purba sudah berkembang lebih maju dibandingkan dengan sebelumnya. Di masa ini manusia sudah mulai memanfaatkan gua-gua alam dan ceruk. Mereka memilih tinggal di gua untuk berlindung dari serangan Binatang buas atau dari cuaca dan iklim yang tidak bersahabat. Mereka menetap untuk waktu tertentu, hingga suatu saat

berpindah jika tak mungkin lagi hidup di tempat tersebut. Para penghuni gua yang sudah termasuk Homo sapiens ini memanfaatkan gua sebagai tempat untuk melakukan berbagai aktifitas, seperti pembuatan alat-alat serpih bilah atau penguburan. Mereka bahkan menggunakan dinding-dinding gua sebagai media ekspresi seni lukisnya. Beberapa lukisan gua dapat dijumpai di situs-situs prasejarah di Kalimantan dan Sulawesi. Sementara pada Situs Song Keplek, di Pacitan, Jawa Timur, kehidupan gua mengindikasikan bahwa para penghuninya telah mengenal konsep tata ruang dengan adanya pengelompokan kegiatan industri, perapian, penguburan, dan hunian.(Mas'ud Balai & Jayapura, 2014)



Gambar 4 Desain Display
Hunian Gua
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 5 Penjelasan
Display
(Sumber : Penulis, 2023)

Display museum BRIN dengan tema Hunian Gua. Display ini terdiri dari berbagai elemen, yaitu: Sebuah replika gua yang berukuran cukup besar. Replika gua ini dibuat dengan menggunakan material yang mirip dengan gua asli, sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman berada di dalam gua. Berbagai artefak yang berkaitan dengan hunian gua. Artefak-artefak ini berasal dari berbagai wilayah di Indonesia, dan menunjukkan berbagai aspek kehidupan manusia pada masa prasejarah, seperti alat-alat batu, gerabah, lukisan dinding, dan patung. Berbagai teks dan gambar yang menjelaskan tentang hunian gua. Teks dan gambar ini memberikan informasi tentang sejarah, budaya, dan teknologi manusia pada masa prasejarah.



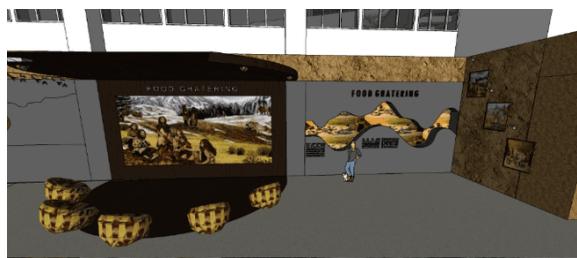
Gambar 6 Visual Display
(Sumber : Penulis, 2023)

Display ini menunjang pendidikan karena dapat memberikan berbagai manfaat bagi pengunjung, yaitu: Meningkatkan pemahaman tentang hunian

gua. Display ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana manusia pada masa prasejarah hidup di dalam gua. Mengembangkan daya imajinasi. Replika gua yang berukuran cukup besar dapat membantu pengunjung untuk membayangkan bagaimana rasanya berada di dalam gua. Mendorong minat belajar. Display ini dapat mendorong pengunjung untuk mempelajari lebih lanjut tentang hunian gua dan masa prasejarah.

Food Gathering (mengumpulkan makanan)

Pameran ini menggambarkan masa kelahiran manusia yang biasa disebut dengan masa “makan berkumpul”. Mereka hanya bisa mengumpulkan dan memilih makanan karena tidak mungkin menentukan jenis tanaman yang akan digunakan sebagai makanan. Awalnya, beberapa manusia murni hadir pada waktu-waktu tertentu, seperti di gua atau di pantai. Saat ini, kehidupan mereka sebagian besar bergantung pada aktivitas di luar ruangan. Untuk meningkatkan kualitas hidupnya, mereka memilih gaya hidup nomaden atau berpindah-pindah sesuai persediaan makanan yang tersedia. Alat-alat yang digunakan seluruhnya terbuat dari kayu yang cukup lunak. Hal ini terutama berlaku pada manusia *Megathropus* dan *Pithecanthropus*.(Dr. Sartono Kartodirdjo, 2019)



Gambar 7 Desain Display Food Gathering
(Sumber : Penulis, 2023)

Gambar tersebut menampilkan perancangan display museum BRIN dengan tema Food Gathering (mengumpulkan makanan). Display ini terdiri dari berbagai elemen, yaitu: Sebuah layar besar yang menampilkan video tentang bagaimana manusia pada masa prasejarah mengumpulkan makanan. Video ini dibuat dengan menggunakan animasi dan teknologi augmented reality, sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman mengumpulkan makanan seperti yang dilakukan oleh manusia pada masa prasejarah. Sebuah meja yang dilengkapi dengan berbagai alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan makanan, seperti tombak, panah, dan keranjang. Pengunjung dapat mencoba menggunakan alat-alat tersebut untuk mengumpulkan makanan.

Sebuah panel yang berisi informasi tentang sejarah, budaya, dan teknologi pengumpulan makanan. Panel ini dilengkapi dengan teks, gambar, dan video.



Gambar 8 Visual Layar Display
(Sumber : Penulis, 2023)

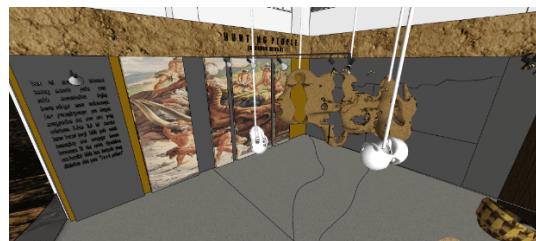


Gambar 9 Gambar terkait Display
(Sumber : Penulis, 2023)

Visual yang disajikan pun menggunakan pencahayaan yang berpusat untuk menampilkan display tersebut sehingga satu area tersebut tidak terlalu banyak memakan pencahayaan yang digunakan ini bertujuan untuk mempusukan penglihatan pengunjung pada display tersebut.

Hunting People (Berburu Hewan)

Di Display ini memberikan informasi tentang bagaimana orang zaman dahulu menyimpan daging hewan hasil berburu untuk makanan mereka. Cara menangkapnya adalah dengan menggunakan alat atau cara yang sederhana. Dalam hal ini mereka harus berani melangkah lebih jauh untuk menangkap atau memburu mangsanya. Di sini, perlu ada cara berpikir yang lebih luas dalam berhubungan dengan “pengumpulan”. (Drs. R. Supomo, 1981)



Gambar 10 Desain Display Hunting People
(Sumber : Penulis, 2023)

Gambar tersebut menampilkan perancangan display museum BRIN dengan tema Hunting People (Berburu Hewan). Display ini terdiri dari berbagai elemen, yaitu: Sebuah fosil hewan yang digantung. Fosil hewan ini merupakan fosil hewan yang pernah diburu oleh manusia pada masa prasejarah. Fosil ini dapat membantu pengunjung untuk memahami jenis-jenis hewan yang diburu oleh manusia pada masa prasejarah. Sebuah gambar manusia sedang berburu. Gambar ini menggambarkan bagaimana manusia pada masa prasejarah berburu hewan. Gambar ini dapat membantu pengunjung untuk memahami teknik berburu yang digunakan oleh manusia pada masa prasejarah. Sebuah panel informasi. Panel ini berisi informasi tentang sejarah, budaya, dan

teknologi berburu hewan. Panel ini dilengkapi dengan teks, gambar, dan video.



Gambar 11 Visual Display
(Sumber : Penulis, 2023)

Display ini menunjang pendidikan karena dapat memberikan berbagai manfaat bagi pengunjung, yaitu: Meningkatkan pemahaman tentang berburu hewan. Display ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana manusia pada masa prasejarah berburu hewan. Menginspirasi kreativitas. Fosil hewan yang digantung dan gambar manusia sedang berburu dapat menginspirasi kreativitas pengunjung untuk berkreasi, seperti membuat cerita atau membuat karya seni. Mendorong minat belajar. Display ini dapat mendorong pengunjung untuk mempelajari lebih lanjut tentang berburu hewan dan masa prasejarah.

Food Producing (Memproduksi Makanan)

Display bertema ini menyajikan informasi tentang bagaimana manusia purba mengalami transisi dari pengumpulan makanan ke produksi makanan pada periode Neolitikum. Periode ini disebut Revolusi Neolitik karena dianggap sebagai periode revolusi besar dalam peradaban manusia, di mana terjadi perubahan-perubahan besar dan luas sepanjang kehidupan manusia. Pada masa produksi pangan, manusia purba dapat menghasilkan makanannya sendiri dengan beternak dan bercocok tanam. Orang-orang kemudian mulai meninggalkan kehidupan nomadennya untuk hidup permanen. Tanaman yang ditanam pada periode ini antara lain talas, ubi jalar, roti, pisang, gandum, beras, kentang, jagung, kedelai, dan beberapa buah-buahan. Di sisi lain, manusia mengetahui teknik memelihara hewan dan pertukaran barang. Hewan seperti anjing, babi, kerbau, kuda dan unggas lainnya akan dipelihara untuk keperluan pangan dan pertanian. Untuk memenuhi kebutuhan kelangsungan hidupnya, masyarakat prasejarah pada masa ini kerap menukar hasil pertaniannya.



Gambar 12 Desain Display Food Producing
(Sumber : Penulis, 2023)

Pada display ini terdapat sebuah patung manusia sedang menggembala hewan. Patung ini menggambarkan bagaimana manusia pada masa prasejarah menggembala hewan ternak. Patung ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana manusia pada masa prasejarah memelihara hewan ternak. Sebuah panel informasi. Panel ini berisi informasi tentang sejarah, budaya, dan teknologi memproduksi makanan. Panel ini dilengkapi dengan teks, gambar, dan video. Sebuah patung manusia sedang berburu dengan anjing. Patung ini menggambarkan bagaimana manusia pada masa prasejarah berburu dengan anjing. Patung ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana manusia pada masa prasejarah memanfaatkan anjing sebagai pembantu dalam berburu.



Gambar 13 Tampilan Visual 1
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 14 Tampilan Visual 2
(Sumber : Penulis, 2023)

Visual yang disajikan dari display ini yang menggunakan cahaya pada area dalam display untuk mendorong objek-objek yang terdapat di area dalam display disertai dengan penjelasan pada panel yang ada pada display

Extensive Agriculture (Pemanfaatan Teknologi Pertanian)

Pada display ini menyajikan informasi tentang manusia, yang merupakan perkembangan lebih lanjut dalam pengumpulan dan produksi pangan. Teknik budidaya dan peternakan lebih unggul dibandingkan dengan perladangan berpindah dan relatif tahan lama. Perkembangan selanjutnya adalah pertanian padat penduduk. Dalam hal ini, mereka memiliki teknologi pertanian yang maju. Demikian pula pandangan mereka terhadap kehidupan dan budaya juga jauh lebih progresif.(K.A.H. Hidding, 1979)



Gambar 15 Desain Display Extensive Agriculture
(Sumber : Penulis, 2023)

Pada display tersebut terdapat sebuah replika lahan pertanian. Replika lahan pertanian ini merupakan replika lahan pertanian yang digunakan oleh manusia pada masa lalu. Replika ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana manusia pada masa lalu melakukan pertanian. Berbagai alat pertanian. Alat-alat pertanian ini merupakan alat-alat yang digunakan oleh manusia pada masa lalu untuk melakukan pertanian. Alat-alat ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana teknologi pertanian telah berkembang dari masa ke masa. Sebuah dangau. Dangau merupakan tempat penyimpanan hasil pertanian yang masih digunakan pada masa kini. Dangau ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana hasil pertanian disimpan dan dilestarikan. Sebuah panel informasi. Panel ini berisi informasi tentang sejarah, budaya, dan teknologi pertanian. Panel ini dilengkapi dengan teks, dan gambar



Gambar 16 Visual Display
(Sumber : Penulis, 2023)

Commercial People (Masyarakat Industri)

Display commercial people pada museum adalah sebuah display yang menyajikan informasi tentang orang-orang yang melakukan kegiatan komersial. Layar ini dapat menampilkan berbagai jenis informasi, mulai dari riwayat trading, alat trading, hingga orang-orang penting di dunia trading. Layar tersebut menyajikan informasi tentang orang-orang yang melakukan aktivitas komersial. Infrastruktur dan transportasi modern sangat

menunjang kehidupan perdagangan lokal, antar pulau, dan internasional. Mata uang hidupnya adalah waktu, yaitu uang. Hidup adalah bisnis.(John Doe, 2023)



Gambar 17 Desain Display
Bagian Pertama
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 18 Desain Display
Bagian Kedua
(Sumber : Penulis, 2023)

Display ini menampilkan perancangan display museum BRIN dengan tema Commercial People (Masyarakat Industri). Display ini terdiri dari dua bagian, yaitu:

- Bagian pertama menampilkan replika stasiun dan pasar. Replika ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana masyarakat menjalani aktivitas seperti perdagangan dan kereta sebagai alat transportasi jauh sekaligus untuk pengangkutan barang-barang dengan jumlah banyak.
- Bagian kedua berisi display foto-foto kegiatan dan sejarah manusia terkait commercial people. Display ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana kehidupan masyarakat industri.



Gambar 19 Visual Display
Bagian Pertama
(Sumber : Penulis, 2023)



Gambar 20 Visual Display
Bagian Kedua
(Sumber : Penulis, 2023)

Display ini dapat mendukung pendidikan karena dapat memberikan berbagai manfaat bagi pengunjung, yaitu: Meningkatkan pemahaman tentang masyarakat industri. Display ini dapat membantu pengunjung untuk memahami bagaimana masyarakat industri beroperasi. Mengembangkan keterampilan. Display ini dapat membantu pengunjung untuk mengembangkan keterampilan, seperti keterampilan motorik dan keterampilan berpikir kritis. Mendorong minat belajar. Display ini dapat mendorong pengunjung untuk mempelajari lebih lanjut tentang masyarakat industri dan sejarah.

5. PENUTUP

Berdasarkan analisis pada perancangan display menggunakan teori Meaningful

Learning, Perancangan display adaptasi dengan penempatan display berdasarkan alur waktu manusia dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi pengunjung. Pengunjung dapat melihat perkembangan manusia dari masa ke masa melalui display yang disajikan. Serta dapat menunjang pendidikan karena dapat memberikan berbagai manfaat bagi pengunjung, yaitu: Meningkatkan pemahaman. Display dibuat dapat membantu pengunjung untuk memahami berbagai hal, seperti sejarah, budaya, dan teknologi. Mengembangkan keterampilan. Display dilihat dapat membantu pengunjung untuk mengembangkan keterampilan, seperti keterampilan motorik dan keterampilan berpikir kritis. Mendorong minat belajar. Display yang tampilan dapat mendorong pengunjung untuk mempelajari lebih lanjut tentang berbagai hal. Secara khusus, display yang telah dibahas memiliki keunggulan-keunggulan sebagai seperti: Interaktif. Display-display tersebut menggunakan berbagai elemen interaktif, seperti replika, alat-alat, dan video. Hal ini dapat membantu pengunjung untuk lebih memahami dan terlibat dalam materi yang disajikan. Informatif. Display-display tersebut dilengkapi dengan informasi yang lengkap dan akurat. Informasi ini dapat membantu pengunjung untuk memahami materi yang disajikan secara mendalam. Kreatif. Display-display tersebut dirancang dengan kreatif dan menarik. Hal ini dapat membantu pengunjung untuk lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, display museum BRIN dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, mengembangkan keterampilan, dan mendorong minat belajar masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Almasdi Syahza. 2021. *METODOLOGI PENELITIAN*. Unri Press.
- David Anderson. 2019. *The Power of Museum Displays: Creating Memorable Experiences*.
- David Perkins. 2017. "Making Meaningful Learning Happen: Seven Principles for Educators." *Educational Leadership* 57(3).
- Dr. Sartono Kartodirdjo. 2019. *Manusia Purba*.
- Drs. R. Supomo. 1981. *Sejarah Kebudayaan Indonesia*.
- James P. Loomis. 2020. *Museum Experience Design: Creating Memorable Experiences That Engage Visitors*.
- John Doe. 2023. "The Role of Technology in Commercial Activity." *Journal of Commerce and Industry* 1(1).
- K.A.H. Hidding. 1979. *Antropologi Budaya*.

Mas'ud Balai, Zubair, and Arkeologi Jayapura. 2014. *Wujud Ekspresi Dalam Pemanfaatan Ruang Situs Gua Karas Kaimana* (A Form Expression in The Utilization of The Karas Kaimana Cave's Space). Vol. 6.

Vajda, András. 2020. "Museums and Online Spaces. The Society-Building Role of the Museums during the Pandemic." *Acta Universitatis Sapientiae, Communicatio* 7(1):42–53. doi: 10.2478/auscom-2020-0004.