

# Penerapan Unsur Warna pada Interior Museum dengan Objek Sejarah Perkembangan Islam di Jawa

**Sheila Sjach Putri, Rinawati P. Handajani, Chairil B. Amiuza**  
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya  
Jalan MT. Haryono 167, Malang 65145, Indonesia  
E-mail: sheilaputri.1112@yahoo.com

## ABSTRAK

*Kawasan religi Ampel merupakan pangkal dari kegiatan wisata religi Wali Songo membutuhkan sarana edukasi sebagai penengah dari aktivitas budaya, sejarah dan kepercayaan tersebut sesuai perkembangan jaman dan pola pikir masyarakat. Sarana Edukasi dapat berfungsi maksimal jika dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Komunikasi dan interaksi dalam sebuah ruang dapat dicapai maksimal jika mampu membangkitkan emosi pengunjung dengan melibatkan panca indra manusia dengan menciptakan susunan ruang yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi manusia. Hal tersebut direalisasikan dengan memberikan penekanan pada variabel-variabel ruang tertentu yang dapat menciptakan berbagai pengalaman ruang sesuai objek yang diwadahi.*

*Mendesain sebuah ruang pameran yang memberi pengalaman ruang pertama dapat dilakukan dengan mengkaji terlebih dahulu sejarah dan karakteristik tiap objek pameran kemudian disimpulkan menjadi kata kunci yang merupakan ciri khas kuat tiap wali yang dikembangkan menjadi tema dan karakter tiap ruang pameran. Tema dan karakter ruang kemudian dikaji dengan unsur desain interior yaitu garis, bentuk, tekstur, warna, bahan dan pencahayaan yang juga mengacu pada prinsip interior meliputi skala dan titik berat. Batasan kajian unsur dan prinsip interior tersebut didasarkan pada unsur dan prinsip pembentuk pengalaman ruang.*

*Dari unsur dan prinsip desain interior pembentuk pengalaman ruang yang berbeda disesuaikan dengan tema ruang, didapatkan bahwa unsur yang paling utama membentuk karakteristik ruang adalah warna yang dihubungkan dengan pencahayaan. Warna merupakan unsur yang mudah ditangkap oleh indera visual manusia dan unsur yang paling berpengaruh dalam psikologi manusia. Sehingga pengunjung akan mudah menangkap makna ruang pertama melalui warna kemudian menuju ke bentuk dan elemen lainnya dalam ruang.*

*Kata kunci : sarana edukasi, sejarah wali songo, interior, pengalaman ruang, warna*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan penduduk Muslim terbanyak di dunia, dengan 85% dari jumlah penduduk adalah penganut ajaran Islam. Pendekatan dilakukan oleh wali dengan memperkenalkan dan mengajarkan Agama Islam melalui akulturasi dan asimilasi kebudayaan yang disesuaikan dengan adat istiadat tradisi bangsa Indonesia. Di pulau Jawa keberadaan para wali yang dikenal dengan sebutan Wali Songo masih diagungkan hingga kini. Hal ini secara nyata terlihat dari budaya masyarakat Jawa yang kental akan budaya ziarah makam.

Surabaya tepatnya kawasan Ampel biasanya dijadikan pangkal dari kegiatan wisata religi Wali Songo dan berakhir di kota Cirebon. Tidak semua pengunjung yang datang ke Ampel memiliki niat dan tujuan yang sama. Bagi para pengunjung yg memiliki niat melakukan perjalanan religi dari Jawa Timur sampai Jawa Barat hendaknya mengetahui peta (rute) perjalanan selanjutnya. Sehingga pada pelaksanaan kegiatan kunjungan religi berikutnya para masyarakat memiliki bekal dan angan-angan jelas tentang Wali Songo dengan harapan perjalanan religi tersebut dapat dimaknai dengan benar oleh para peziarah dari berbagai kalangan masyarakat. Sedangkan bagi sebagian masyarakat peziarah wali songo dengan tujuan baru mengenal walisongo dengan tidak melanjutkan perjalanan ke rute berikutnya mungkin terkendala dengan waktu, tenaga, biaya untuk melanjutkan wisata religi hingga akhir terpaksa tidak bisa mendapatkan edukasi wali songo dengan utuh dan pemaknaan yang benar. Maka untuk memenuhi kedua kebutuhan tersebut sejatinya dapat diwadahi dan diwujudkan dalam bangunan yang memiliki fungsi edukasi berupa museum.

Permasalahan utama museum di Indonesia adalah rancangan yang terlalu monoton, terkesan eksklusif dan hanya sebagai ruang pameran.

Hal tersebut terlihat dari banyaknya museum yang menggunakan bangunan lama tanpa mengadakan perbaharuan sesuai jaman. Selain itu tidak semua museum di Indonesia menyuguhkan fungsi rekreatif dalam pendekatannya pada masyarakat. Sementara dari sisi masyarakat, museum masih belum menjadi destinasi bagi publik secara umum, baik untuk belajar maupun berekreasi. Permasalahan tersebut mengakibatkan kurang maksimalnya interaksi antara objek museum dan kelompok sasaran masyarakat tertentu terutama golongan muda yang sangat perlu edukasi sejarah bangsanya sendiri.

Perkembangan pola pikir dan selera masyarakat berbanding lurus dengan perkembangan jaman. Masyarakat selalu menuntut kekinian dalam segala hal termasuk dalam bidang arsitektur. perancangan hendaknya dapat berbaur dengan pola hidup masyarakat dan pergerakan aktifitas para pengunjung di kawasan wisata religi Ampel. Untuk memenuhi hal tersebut maka perancangan arsitektur dalam hal ini desain sebuah museum hendaknya menyesuaikan baik dari segi ruang luar (eksterior) maupun ruang dalam (interior). Kajian desain museum ini bertitik berat pada pengolahan ruang dalam (interior) sebagai wadah komunikasi, interaksi, edukasi yang kreatif (kekinian) dan rekreatif. Komunikasi dan interaksi dalam sebuah ruang dapat dicapai maksimal jika mampu membangkitkan emosi pengunjung dengan melibatkan panca indra manusia dengan menciptakan susunan ruang yang mampu memberikan pengalaman tersendiri bagi manusia. Hal tersebut direalisasikan dengan memberikan

penekanan pada variabel-variabel ruang tertentu yang dapat menciptakan berbagai pengalaman ruang sesuai objek yang diwadahi. Karakter pada setiap objek juga dapat mempengaruhi pengalaman ruang yang ingin disajikan, akan tetapi saat ini karakter pada tiap objek sering kali dikesampingkan. Padahal karakter objek tersebut bisa menjadi tema untuk memberikan pengalaman ruang apa yang ingin disajikan pada ruang tersebut.

Dari unsur dan prinsip desain yang berbeda sesuai dengan tema ruang, didapatkan bahwa unsur yang paling utama membentuk karakteristik ruang adalah warna yang dihubungkan dengan pencahayaan. Warna merupakan unsur yang mudah ditangkap oleh indera visual manusia dan unsur yang paling berpengaruh dalam psikologi manusia (Arheim, 2012).

Warna sebagai unsur yang berpengaruh pada kondisi psikologis manusia memiliki berbagai karakteristik energi yang berbeda – beda apabila diaplikasikan pada tubuh. Pembelajaran mengenai pengaruh warna terhadap perilaku, emosi dan fisik manusia ini dikenal dengan sebutan psikologi warna. Psikologi warna banyak diterapkan dalam perancangan interior suatu ruangan. Dalam bukunya yang berjudul *Color in Interior Design*, John Pile mengatakan bahwa penggunaan warna adalah fokus utama dalam desain interior dan merupakan suatu faktor penting penentu kesuksesan suatu proyek (1997 : 1).

Warna memiliki kekuatan luar biasa untuk menggerakkan secara emosional. Studi tentang warna dimulai dengan interaksi antara cahaya dan warna, tanpa cahaya tidak dapat mengamati warna, bentuk atau ruang. Tetapi apresiasi terhadap cahaya lebih penting dari pada secara fisik, seperti

dijelaskan oleh Sari (2005) bahwa secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia.

## **METODE PERANCANGAN**

Perancangan interior pada museum dengan metode transformasi sejarah perkembangan islam di Jawa ini terbagi menjadi beberapa tahap. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut: tahap perumusan ide/ gagasan, tahap pengumpulan data (primer dan sekunder), setelah itu dilanjutkan dengan tahap analisa dan sintesa terhadap data-data yang telah terkumpul. Analisa dilakukan dengan metode transformasi sejarah perkembangan Islam di Jawa secara deskripsi kualitatif untuk menggali alur cerita pendekatan wali dalam penyebaran Islam beserta peninggalan-peninggalannya yang kemudian ditransformasikan ke dalam karakter unsur-unsur pembentuk pengalaman ruang pada interior. Proses analisa dan sintesa dilakukan untuk menghasilkan konsep desain interior yang akan digunakan sebagai dasar dalam tahap selanjutnya, yaitu tahap perancangan interior museum sebagai media pengalaman ruang. Proses tersebut tidak hanya berjalan secara runtut dan berhenti pada tahapan akhir, melainkan ada kemungkinan terjadi feedback pada salah satu tahapan ke tahapan lainnya. Berikut merupakan variabel pada tiap tahap perancangan yaitu :

A. Tahap perancangan pertama merupakan tahap menganalisa karakter setiap periodisasi sejarah wali songo dan peninggalannya melalui strategi *analogic design*. Pada tahap ini variabel yang muncul adalah periodisasi sejarah yaitu masa wali yang pertama, Maulana Malik Ibrahim hingga yang ke sembilan Sunan Gunung Jati. Sedangkan sub variabelnya berupa peristiwa-peristiwa sejarah yang terdapat pada setiap

periode sejarah dan peninggalan-peninggalannya.

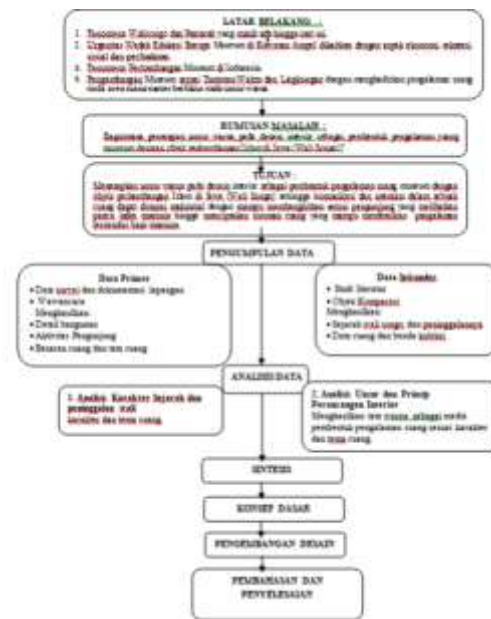
B. Tahap perancangan kedua merupakan tahap analisis unsur dan prinsip perancangan sesuai dengan tema. Tema berasal dari kajian sejarah perkembangan Islam di Jawa oleh Wali Songo yang telah dianalisis di tahap sebelumnya melalui analogi yang memunculkan sub variabel berupa peristiwa-peristiwa sejarah yang terdapat pada setiap periode sejarah dan peninggalan-peninggalannya. Dari beberapa sub variabel tersebut disimpulkan menjadi satu yang paling menonjol dan kemudian diturunkan menjadi sebuah tema. Dan terakhir tema tersebut dikaji sesuai dengan unsur dan prinsip perancangan interior. Variabel yang muncul pada tahap ini dibatasi pada unsur dan prinsip perancangan interior pembentuk pengalaman ruang yaitu :

1. Unsur perancangan interior dengan sub variabel berupa garis, bentuk, tekstur, warna, bahan, dan pencahayaan.
2. Prinsip perancangan interior dengan sub variabel berupa skala dan titik berat.

Namun dengan latarbelakang dan permasalahan, kajian ini berfokus pada pengalaman ruang dengan variable unsur warna. Karena unsur warna merupakan unsur pembentuk pengalaman ruang yang paling mudah ditangkap indera visual manusia dan unsur yang paling berpengaruh dalam psikologi manusia. sehingga pada tahap perancangan kedua, unsur warna dikaji lebih dalam sesuai tema dan karakter berasal dari kajian sejarah perkembangan Islam di Jawa oleh Wali Songo yang dianalisa pada tahap pertama melalui analogi.

C. Tahap perancangan ketiga merupakan tahap lanjutan dari tahap dua, dimana hasil analisis di tahap satu dan dua menjadi acuan konsep perancangan yang kemudian

dikembangkan dengan pendekatan transformasi melalui strategi adopsi dan analogi.



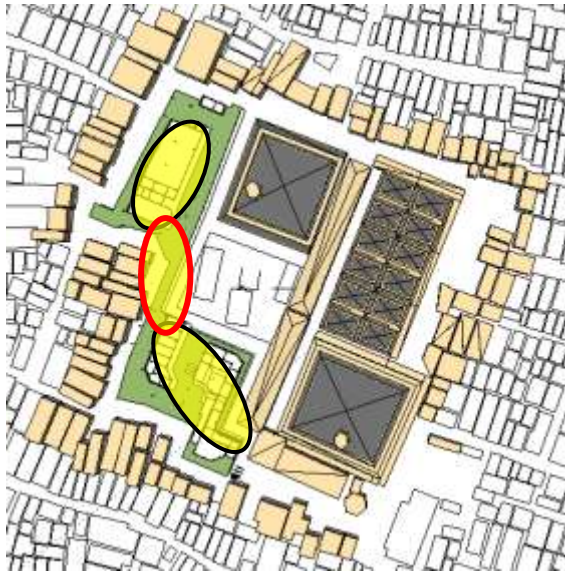
Gambar 1. Kerangka metode perancangan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengolahan Ruang Luar (Eksterior)

Tapak studi berada pada kawasan religi Ampel yang merupakan kawasan berkarakter. Sehingga dalam kajian ini sedikit banyak memperhatikan lingkungan sekitar sebagai dasar kajian.

Sebelum masuk pada kajian Interior maka dilakukan kajian bentuk bangunan. Bentuk bangunan memanjang menyesuaikan dengan bentuk tapak yang juga tidak beraturan. Terdiri dari dua kelompok massa yang dihubungkan dengan jembatan penghubung. Terbatasnya lahan hijau pada kawasan menjadi pertimbangan untuk sebisa mungkin mempertahankan lahan terbuka hijau untuk itu konsep bangunan panggung dengan luas lantai bawah lebih kecil daripada lantai atas diterapkan pada desain.



Gambar 2. Pengolahan tata massa

Tampilan bangunan menggunakan Kompatible kontras karena bangunan ini merupakan bangunan yang ditambahkan pada suatu kawasan yang berkarakter kuat yang merupakan cagar budaya. Pertimbangan lain menggunakan kompatible kontras adalah perbedaan fungsi bangunan yaitu berupa museum berbasis edukasi dan rekreatif sehingga pengolahannya lebih sederhana. Selain itu dengan kompatible kontras fasade bangunan museum tidak akan serupa yang dapat mengurangi kesakralan masjid Ampel sebagai ikon kawasan dan juga tidak akan terlalu kontras dengan masjid sehingga berkesan berebut sebagai penarik perhatian. Tetapi bangunan tersebut dapat menjadi pendukung kawasan wisata religi Ampel.

Pengolahan fasade yang mengadopsi bentukan masjid Ampel adalah kemiringan atap dan bentuk kolom, sedangkan elemen arsitektural yang dikembangkan adalah motif dan bentuk yang lebih disederhanakan. Selain itu konsep ketinggian bangunan tidak lebih dari dua lantai dengan pertimbangan skyline bangunan tidak terlalu berbeda dengan masjid ampel sebagai fokus kawasan. Dan yang terakhir menjadi fokus kajian adalah penyesuaian warna fasade dengan

bangunan utama kawasan, Warna yang digunakan pada fasade masjid adalah putih, krem, coklat, dan hijau biru. Konsep warna museum selaras dengan masjid sebagai upaya kompatible. Warna netral putih diterapkan sebagai dasar utama warna bangunan sedangkan coklat digunakan pada elemen bukaan. Warna hijau biru yang memberi kesan islami pada bangunan masjid, pada desain museum ini juga digunakan sebagai kombinasi diterapkan pada kolom, penerapan pada kolom ini selain kesesuaian dengan bangunan masjid sebagai ikon juga dimaksudkan agar terdapat kesatuan warna antara eksterior bangunan dan interior bangunan itu sendiri.



Gambar 3. Pengolahan warna pada tampilan bangunan

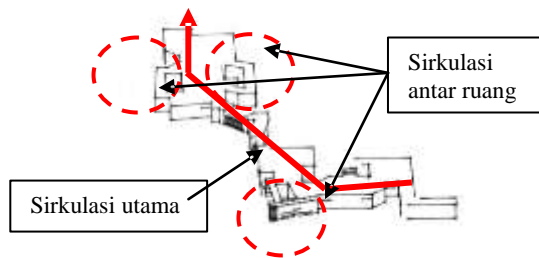
## B. Pengolahan Ruang Dalam (Interior)

### 1. Sirkulasi

Sirkulasi ruang pameran museum dengan objek pameran pada kajian ini merupakan sejarah perkembangan Islam di Jawa yang terikat urutan waktu. Sirkulasi utama dalam ruang menggunakan sirkulasi linear mengarahkan pengunjung untuk dapat menikmati dengan runtut objek yang disajikan

Sirkulasi antar ruang menggunakan sirkulasi koridor ke ruang, dengan pengolahan pada area koridor yang difungsikan sebagai zona transisi dari ruang ke ruang. Pengolahan koridor dilakukan dengan konsep terbuka dan semi terbuka dengan maksud memberikan

kesempatan pengunjung untuk istirahat secara visual dapat juga memberikan hubungan visual antar ruang. Selain itu pada beberapa area koridor diolah untuk mendukung pengalaman ruang suatu ruang pameran.



Gambar 4. Sirkulasi ruang dalam

## 2. Tata display

Objek yang dipamerkan pada museum ini adalah sejarah disajikan berupa mini diorama dan miniatur bangunan sehingga media penyajiannya menggunakan vitrin dengan pertimbangan faktor keamanan. Namun vitrin dibuat dengan bukaan fleksible agar dapat dilakukan perawatan secara berkala. Berikut konsep desain vitrin pada ruang pameran.

a. Vitrin dengan satu sisi bukaan difungsikan untuk media display diorama pendekatan para wali dan replika barang-barang peninggalannya.



Gambar 5. Desain vitrin diorama

b. Vitrin dengan bukaan di semua sisi, difungsikan untuk media display maket kawasan para wali melakukan dakwahnya.



Gambar 6. Desain vitrin maket kawasan

c. Foto slide 2D, menampilkan informasi berupa data dan foto yang ditampilkan secara digital.



Gambar 7. Desain display 2D

## 3. Pengolahan Elemen Ruang dalam

a. Lantai dengan perubahan material lantai yang telah disesuaikan dengan hasil analisa tema ruang. Lantai tidak terlalu banyak mempermainkan ketinggian dengan pertimbangan luasan ruang yang terbatas.

b. Dinding dengan pengolahan yang mengarahkan pengunjung pada titik berat ataupun pengarah ke ruang berikutnya. Pengolahan disesuaikan dengan hasil analisa unsur interior tiap ruang.

c. Plafond dengan permainan ketinggian plafon yang disesuaikan dengan sirkulasi pengunjung sehingga bersifat mengarahkan. Bagian plafon tertinggi merupakan pengarah sirkulasi sekaligus masuknya cahaya alami. Bagian plafon lebih rendah merupakan area objek pameran dengan pencahayaan buatan memberi kesan lebih fokus.

## 4. Konsep Cahaya

Konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan cahaya buatan yang mengarah pada objek pameran berupa pencahayaan downlight. Pada area tertentu yang menggunakan pencahayaan uplight sebagai point of interest. Konsep warna disesuaikan dengan tema dan karakter tiap ruang serta objek yang diwadahi.

## C. Pengolahan Interior Pembentuk Pengalaman Ruang

Materi pokok dalam proses Penjabaran konsep dasar perancangan ini adalah sejarah pengenalan dan



perkembangan Islam di Jawa oleh Wali Songo. Jika dijelaskan secara rinci menyeluruh, sejarah perjuangan Wali Songo ini merupakan suatu perjalanan yang panjang dengan banyak alur cerita karena ada sembilan tokoh yang terlibat. Walaupun sebenarnya ke sembilan wali tersebut memiliki keterkaitan hubungan keluarga atau pendidikan tetapi tiap wali memiliki cara sendiri-sendiri yang berbeda-beda dalam pengenalan dan pendekatan Islam ke masyarakat. Berangkat dari hal tersebut, maka alur perjalanan sejarah tersebut dikelompokkan berdasarkan periode waktu.

Berangkat dari masing-masing sejarah pada setiap periode tiap wali di atas maka tersusunlah suatu karakter dan kata kunci yang didapat dari hal menonjol yang dilakukan tiap wali yang menjadi ciri khas dalam pengenalan dan pendekatan Islam di masyarakat. Tema sebagai landasan pemikiran dan inspirasi dalam melakukan perancangan. Perbedaan karakter pada tiap wali memunculkan tema yang berbeda pula. Tema pada setiap ruang telah ditentukan sesuai dengan hasil analisis yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembagian tema ruang yang berbeda pada setiap ruang bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam memaknai suatu ruang, sehingga pengunjung tidak akan bingung dengan alur cerita tiap tokoh yang ada dalam sejarah perkembangan Islam oleh wali songo. Penyajian objek koleksi diatur dan dikelompokkan sedemikian rupa dan berdasarkan ruang tiap wali.

Tema ruang yang ada akan diwujudkan menjadi suatu desain yang berdasar pada karakter dan kata kunci yang dikaji ke setiap unsur desain sehingga dapat ditangkap dengan baik oleh indera pengunjung melalui analisis persepsi mereka

sehingga akan terjalin komunikasi yang baik antara ruang dan pengunjung di dalamnya.

Setiap periode ruang memiliki karakter yang berbeda, hal itu dikarenakan latar belakang alur cerita yang berbeda. Oleh karena itu sejarah yang merupakan sesuatu abstrak menjadi bentuk desain yang riil (nyata) pun membutuhkan proses transformasi *borrowing*, proses desain yang berpijak pada substansi dari luar bidang arsitektur dengan tetap berpegang pada interpretasi mengenai fungsi arsitektur.

#### 1. Ruang Pamer Maulana Malik Ibrahim

Tema ruang pameran Maulana Malik Ibrahim adalah segar tenang didapat dari karakter Maulana Malik Ibrahim yang sabar dan kata kunci dari gambaran umum Maulana Malik Ibrahim yang melakukan pendekatan Islam utama pada masyarakat lewat jalur sosial bercocok tanam.

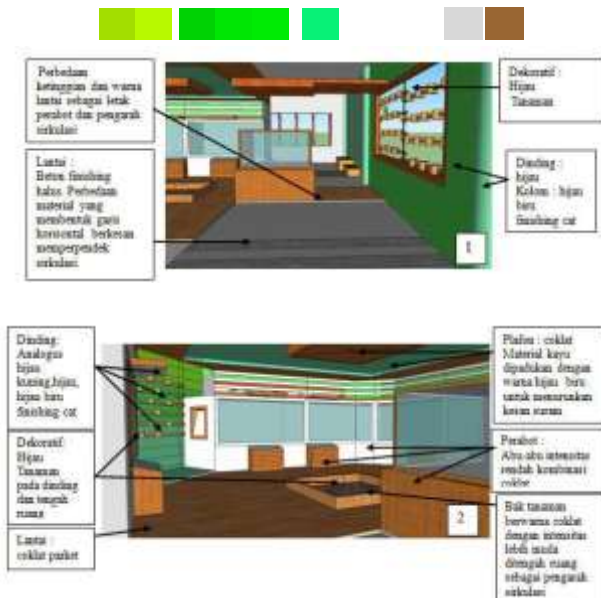
Berikut adalah pengembangan desain dari *tema dan kata kunci* yang telah dianalisa sebelumnya :

##### a. Konsep Ruang

Konsep ruang adalah interior lansekap yang sekaligus digunakan sebagai titik berat menggunakan tanaman hidup sebagai elemen arsitektural (*roof garden*). Sebelum mengarah ke titik berat juga menggunakan pengarah perhatian berupa tanaman pada elemen interior ruang pada dinding. Menggunakan dominasi unsur garis lurus horisontal pada dinding memberi kesan tenang.

##### b. Konsep Warna

Warna yang digunakan adalah warna utama analogus hijau kuning -hijau -hijau biru memberi kesan tenang dan segar. Warna hijau didapat dari warna tanaman sebagai elemen pembentuk pengalaman ruang. warna tambahan coklat berkesan tenang dan abu-abu intensitas rendah sebagai penurun kontras.



Gambar 8. Aplikasi unsur warna pada ruang Maulana Malik Ibrahim

## 2. Ruang Pamer Sunan Ampel

Dari hasil analisa tema ruang Ampel adalah formal Islami merupakan turunan dari kata kunci pendidik Islam maksudnya sunan Ampel melakukan pendekatan Islam di masyarakat lewat jalur pendidikan dengan sistem pesantren.

Berikut pengembangan desain dari tema yang telah dianalisa sebelumnya:

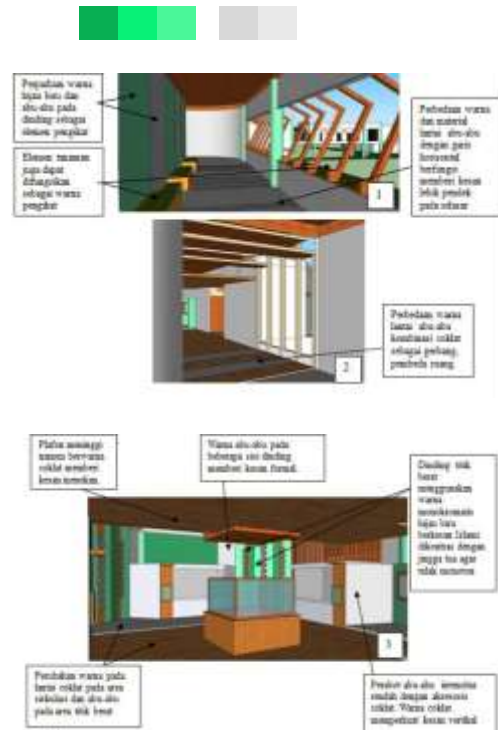
### a. Konsep ruang

Konsep pada ruang Ampel mengacu pada konsep vertikalitas yang diambil dari tema formal Islami. Konsep pengalaman ruang dari rendah meninggi mengarah ke titik berat. Tidak hanya dari rendah ke tinggi pengolahan ruang juga dihadirkan dengan gelap ke terang untuk memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung.

Pengolahan pada elemen dinding dengan penggunaan garis vertikal selain memberi kesan formal juga memberi kesan agung. Untuk menambah kesan Islami ditambahkan pola-pola (motif) geometris yang disusun vertikal. Pada elemen plafon dan lantai menggunakan pola-pola geometris memperkuat suasana Islami.

### b. Konsep Warna

Konsep warna menggunakan warna hijau yang melambangkan Islam dan warna abu-abu yang memberi kesan formal (pendidikan) dengan skema monokromatis.



Gambar 9. Aplikasi unsur warna pada ruang Ampel

## 3. Sunan Bonang.

Dari hasil analisa tema ruang pameran sunan Bonang adalah tenang dinamis. Dinamis didapat dari karakter sunan Bonang yang pada awalnya sangat formal dan keras membuatnya dijauhi masyarakat kemudian beradaptasi menyesuaikan diri merubah cara berdakwahnya menjadi lebih tenang dalam menghadapi masyarakat menggunakan pendekatan jalur musik. Kata kunci Sunan Bonang adalah musik bonang yang diaplikasikan pada elemen dinding. Berikut pengembangan desain dari tema yang telah dianalisa sebelumnya:

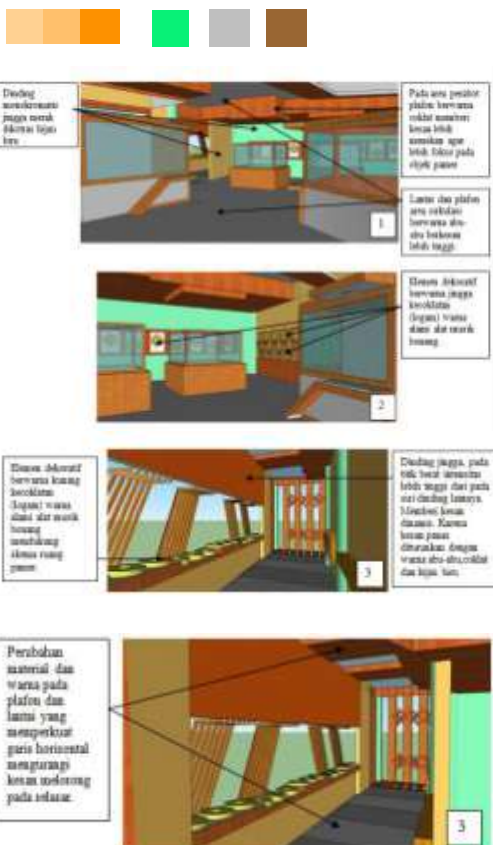


a. Konsep Ruang

Konsep ruang dinamis didapat dari pengolahan dinding dan pengolahan plafon yang menggunakan unsur diagonal. Penempatan titik berat ruang ada pada replika susunan alat musik bonang yang dapat dimainkan oleh pengunjung.

b. Konsep Warna

Konsep warna menggunakan warna abu-abu intensitas tinggi dengan tekstur kasar pada lantai menggambarkan sifat keras sunan Bonang. Sebagai gambaran penyesuaian diri dengan tekstur yang lebih halus. Kemudian penggunaan warna jingga sebagai kesan dinamis pada dinding namun untuk tetap menghadirkan kesan tenang menggunakan warna hijau yang sekaligus sebagai unsur warna pengikat, Dan warna coklat tekstur pada plafon memberi kesan tenang dan akrab (lebih menekan).



Gambar 10. Aplikasi unsur warna pada ruang Bonang

4. Sunan Drajat

Pendekatan Islam pada masyarakat yang dilakukan sunan Drajat adalah lewat jalur pendidikan. Namun, berbeda dengan sunan Ampel, pendidikan yang diajarkan sunan Drajat merupakan pendidikan informal yang bertitikberat pada solidaritas, gotong royong dan kebersamaan. Sehingga dari hasil analisa tema ruang sunan Drajat adalah akrab merupakan turunan dari kata kunci solidaritas dan kebersamaan.

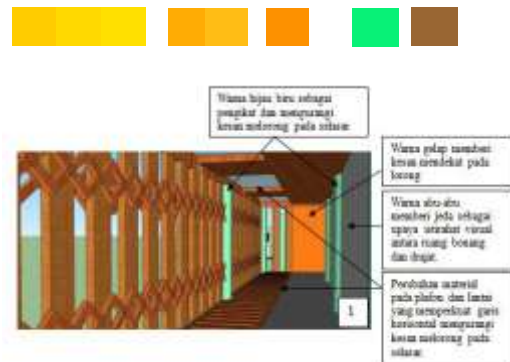
Berikut pengembangan desain dari tema yang telah dianalisa sebelumnya:

a. Konsep ruang

Ruang dibuat rendah dengan pengolahan aplikasi warna pada elemen interior sehingga memberi pengaruh lebih hangat, akrab pada pengunjung. Menggunakan unsur bentuk beraturan yang saling terkait disusun membentuk garis horisontal memperkuat kesan akrab.

b. Konsep Warna

Warna yang digunakan untuk memberi kesan akrab adalah warna hangat seperti skema warna analogus kuning jingga-jingga-jingga merah dominasi kuning jingga. coklat dan hijau biru sebagai penebih warna panas.





Gambar 11. Aplikasi unsur warna pada ruang Drajat

5. Sunan Kudus

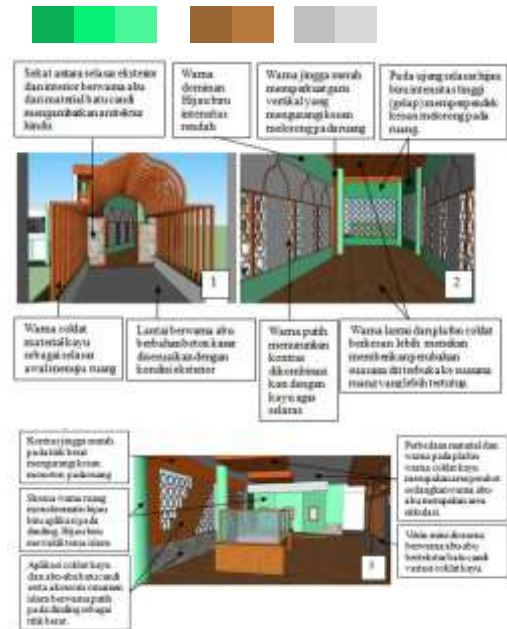
Sunan Kudus dikenal dengan sifat toleransinya di masyarakat. Kebudayaan hindu dan Jawa yang saat itu masih kental digunakan sarana pendekatannya pada masyarakat dengan tetap menghargai budaya hindu dan jawa kemudian memasukan ajaran Islam yang disesuaikan dengan budaya setempat. Sehingga pada saat itu Islam dapat diperkenalkan tanpa paksaan dan diterima masyarakat dengan baik. Sehingga konsep tema ruang pameran sunan Kudus ini adalah anekaragam, harmonisasi. Maksudnya dari latarbelakang budaya yang beranekaragam dikombinasikan menjadi harmonisasi. Berikut pengembangan desain dari tema yang telah dianalisa sebelumnya

a. Konsep Ruang

Menggambarkan perpaduan hindu dan Islam Menggunakan unsur garis diagonal lengkung dan vertikal sebagai simbol keagungan diaplikasikan pada elemen interior (dinding).

b. Konsep Warna

Warna yang digunakan merupakan warna yang mewakili tiap unsur arsitektur yang ada. Arsitektur hindu diwakili dengan warna abu-abu di dapat dari unsur bebatuan . Arsitektur jawa diwakili dengan warna coklat di dapat dari unsur kayu. Dan arsitektur Islam diwakili warna hijau di dapat dari unsur cat dan tanaman. Penambahan warna putih sebagai penurun kontras diantara ketiga unsur warna tersebut.



Gambar 12. Aplikasi unsur warna pada ruang Kudus

6. Sunan Giri

Konsep tema ruang Giri adalah keanekaragaman dan dinamis. Tema ruang keanekaragaman didapat dari keberhasilan Giri menyebar Islam hingga seluruh pelosok Indonesia. Dinamis diambil dari pergerakan Giri yang melakukan pendekatan dalam segala bidang baik dari jalur pendidikan, pemerintahan dan kesenian.

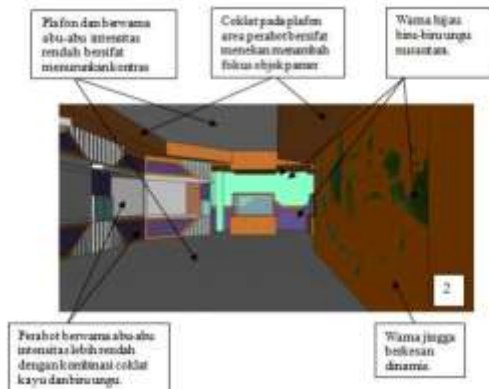
a. Konsep ruang

Dinding nusantara merupakan dinding dengan layar peta indonesia digital yang memberi informasi penyebaran Islam oleh sunan Giri di Indonesia.

b. Konsep Warna

Wilayah nusantara, jamrut khatulistiwa digambarkan dengan warna hijau dan biru. Konsep dinamis diwujudkan dengan warna jingga. Sehingga skema warna yang digunakan komplementer terbelah.





Gambar 13. Aplikasi unsur warna pada ruang Giri

### 7. Sunan Kalijaga

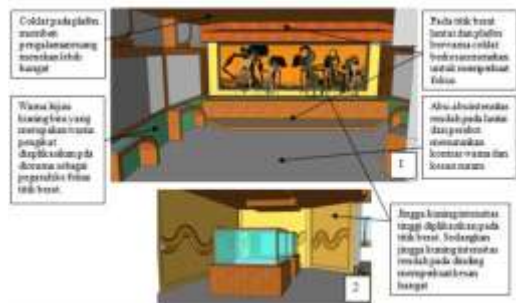
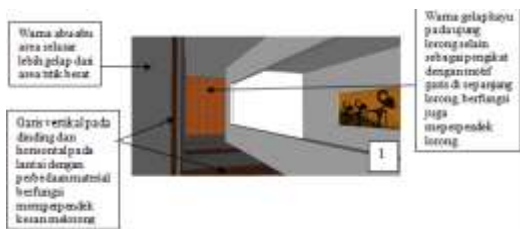
Konsep tema ruang sunan Kalijaga adalah tenang, akrab.

#### a. Konsep Ruang

Pendekatan seni yang paling dikenal dan menjadi karakter kuat sunan Kalijaga adalah pagelaran wayang. Sehingga konsep ruang pameran kalijaga menghadirkan Siluet wayang sebagai titik berat. Dimana siluet wayang membentuk tekstur kasar yang memberi kesan ruang lebih akrab. Namun karena tema utama ruang adalah tenang maka pada sisi lain menggunakan tekstur halus, Hal ini juga dikarenakan Objek pameran sunan kalijaga memiliki tekstur kasar sehingga agar tidak timpang tindih maka background menggunakan tekstur halus.

#### b. Konsep Warna

Warna yang digunakan akrab menggunakan warna hangat yaitu kuning jingga, untuk mengimbangi kesan tenang digunakan warna hijau dan coklat dan untuk menurunkan kontras digunakan warna putih.



Gambar 14. Aplikasi unsur warna pada ruang Kalijaga

### 8. Sunan Muria

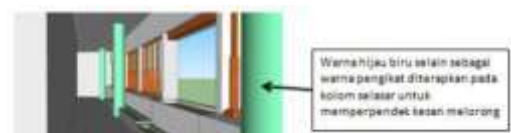
Konsep tema ruang adalah tenang dari kata kunci berlaut dan tembang. Berikut pengembangan desain dari tema yang telah dianalisa sebelumnya:

#### a. Konsep ruang

Konsep ruang menggunakan elemen air sebagai titik berat. Tema tenang diwujudkan dengan garis horisontal dominan dan permainan unsur garis lengkung menggambarkan seni dan laut (ombak) diterapkan pada plafon dan lantai.

#### b. Konsep warna

Konsep warna yang digunakan adalah analogus hijau kuning-hijau-hijau biru dominasi hijau biru sebagai elemen air, agar tidak sendu dikombinasikan dengan warna netral seperti coklat dan putih yang juga memberi kesan tenang.



Gambar 15. Aplikasi unsur warna pada ruang Muria

### 9. Sunan Gunung Jati

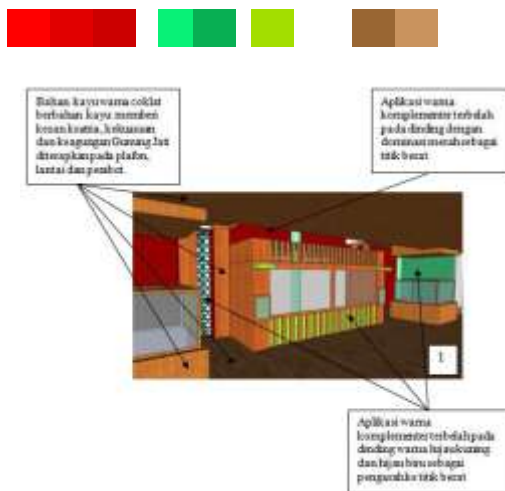
Konsep tema ruang adalah formal, tegas didapat dari kajian sejarah gunung jati yang memiliki jiwa kepemimpinan dalam pendekatannya di masyarakat.

#### a. Konsep ruang

Pengaplikasian garis vertikal pada dinding memberi efek ruang meninggi memberi kesan kekuatan. Pengalaman ruang yang dihadirkan pada ruang pameran gunung jati ini adalah kekontrasan dengan unsur warna.

#### b. Konsep warna

Konsep warna menggambarkan keagungan, kekuasaan digambarkan dengan warna utama merah yang juga merupakan lambang keberanian. Tema tegas disini digambarkan dengan kekontrasan sehingga dipilih warna pendukung yaitu warna hijau yang merupakan komplementer dari warna merah. Dikombinasikan dengan warna coklat memberi suasana keagungan kerajaan sekaligus berfungsi sebagai meninggikan kekontrasan.



Gambar 16. Aplikasi unsur warna pada ruang Gunung Jati

Dalam objek studi ini, karakter tiap objek pameran berbeda namun antara satu dengan lainnya memiliki keterkaitan, untuk itu penerapan unsur warna yang diterapkan pada elemen arsitektur

diupayakan memberikan pengalaman ruang yang berbeda pada setiap ruang namun tetap mempertimbangkan kedudukan unsur warna sebagai pengikat harmonisasi antar ruang sehingga muncul warna pengikat. Warna pengikat tidak muncul antar ruang satu dengan berikutnya tetapi muncul juga pada semua ruang. Simpulan hasil desain warna pengikat yang muncul di semua ruang adalah hijau-kuning yang merupakan warna Islami sesuai dengan tema museum. Berikut tabel penerapan unsur warna pada ruang pameran museum.

|                           | Kata Kunci                                 |                                 | Analisa Keterkaitan Warna |        |       |      |
|---------------------------|--|---------------------------------|---------------------------|--------|-------|------|
| Galeri Medana Makli Bekan | Bersewa, rumah, Lantekap                   | Yogyakarta, domas, Segar        | Green                     | Yellow | Brown | Grey |
| Galeri Ampel              | Prodidikan (penerapan)                     | Formal Islami                   | Green                     | Yellow | Brown | Grey |
| Galeri Bembang            | Seri Makli                                 | Yogyakarta, domas, domas, domas | Green                     | Yellow | Brown | Grey |
| Galeri Dajur              | Gerbang wayang, Solid Arsitek              | Hangar, arsitek                 | Green                     | Yellow | Brown | Grey |
| Galeri Kadur              | Perpustakaan, Islam, khalifa, Jawa         | Konsep, arsitek, arsitek        | Green                     | Yellow | Brown | Grey |
| Galeri Git                | Prodidikan, ker, sulak, pengantar, arsitek | Konsep, arsitek, arsitek        | Green                     | Yellow | Brown | Grey |
| Galeri Kaligra            | Seri wayang, arsitek                       | Hala, Lantekap, arsitek         | Green                     | Yellow | Brown | Grey |

Gambar 17. Hasil Keterkaitan warna

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Pada perancangan ruang pameran Museum dengan objek pameran Perkembangan Islam di Jawa oleh Wali Songo ini disimpulkan bahwa dalam mendesain sebuah ruang pameran yang memberi pengalaman ruang pertama dapat dilakukan dengan mengkaji terlebih dahulu sejarah dan karakteristik tiap objek pameran (wali) kemudian disimpulkan menjadi kata kunci yang merupakan ciri khas kuat tiap wali yang dikembangkan menjadi tema dan karakter tiap ruang pameran.

Tema dan karakter ruang kemudian dikaji dengan unsur desain interior yaitu garis, bentuk, tekstur, warna, bahan dan pencahayaan yang juga mengacu pada prinsip interior meliputi skala dan titik berat. Batasan kajian unsur dan prinsip interior



tersebut didasarkan pada unsur dan prinsip pembentuk pengalaman ruang.

Dari unsur dan prinsip desain interior pembentuk pengalaman ruang yang berbeda disesuaikan dengan tema ruang, didapatkan bahwa unsur yang paling utama membentuk karakteristik ruang adalah warna yang dihubungkan dengan pencahayaan. Warna merupakan unsur yang mudah ditangkap oleh indera visual manusia dan unsur yang paling berpengaruh dalam psikologi manusia. Sehingga pengunjung akan mudah menangkap makna ruang pertama melalui warna kemudian menuju ke bentuk dan elemen lainnya dalam ruang.

Warna juga merupakan unsur yang dapat menjadi pengikat harmonisasi antar ruang pameran dengan tema-tema yang berbeda sehingga terjadi *irama* perubahan pengalaman ruang yang dirasakan pengunjung. Sehingga pengunjung dengan runtut dapat merasakan perubahan teras perjalanan sejarahnya, tidak terlalu kontras dan kaget sehingga merasa ada pada waktu dan cerita sejarah yang berbeda. Pengikat warna dari satu ruang ke ruang lain dapat dikaji menggunakan skema warna.

Unsur warna yang diterapkan pada pembentuk pengalaman ruang tidak hanya didapat dari bahan cat, namun juga bisa menggunakan soft material berupa aneka tanaman, unsur air, kain. Dan hard material berupa beton, bebatuan, kayu, bambu, dan kaca. Penerapan unsur warna dengan menggunakan warna dari material alami diatas dapat memberi pengalaman ruang yang lebih bisa dirasakan secara visual mempengaruhi titik berat dan skala serta secara sentuhan karena mengandung tekstur.

## B. SARAN

Ada beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam penerapan unsur warna pada elemen interior pembentuk ruang yaitu:

1. Penetapan penerapan unsur warna hendaknya didasari dengan kajian objek pameran.
2. Harmonisasi warna suatu ruang maupun antar ruang dapat dicapai dengan menggunakan skema warna sebagai acuan. Tidak sekedar mengacu pada skema warna, harmonisasi antar ruang dapat dicapai dengan menggunakan warna pengikat yang muncul pada setiap ruang.
3. Penerapan unsur warna hendaknya memperhatikan hue (hitam, putih) dan intensitas cahaya (putih, kuning atau terang, redup) yang mempengaruhi intensitas warna instensitas warna yang mempengaruhi makna yang ditangkap visual.
4. Penerapan unsur warna dengan material alami hendaknya disesuaikan juga dengan karakteristik objek pameran, mendukung atau mungkin kontras, sesuai dengan makna yang ingin disampaikan.

Perancangan museum dengan penerapan unsur warna pada elemen interior pembentuk pengalaman ruang ini diperlukan terutama bagi museum-museum di seluruh Indonesia yang kurang mendapat perhatian baik dari pemerintah maupun dari masyarakat. Museum tidak sekedar tempat penyimpanan sejarah namun selayaknya dikembangkan dengan metode desain semacam ini diharapkan dapat menarik pengunjung lebih banyak lagi untuk mengunjungi dan memahami sejarah dan pesan objek yang dipamerkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Akram, Bahrul. 1997. Usaha-usaha Inovasi Tata Pameran di Museum.

Ching, Francis D.K. Corky Binggeli. 2011. Edisi Kedua : Desain Interior dengan Ilustrasi. Jakarta : PT.Indeks

Laksmiwati, Triandi. 2012. *Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Dasar Desain Interior*. Malang : Bargie Media

Pile, John. 1997. *Color in Interior Design*.

Sari, Sriti Mayang. 2005. Implementasi Pengalaman Ruang dalam Desain Interior. *Jurnal Dimensi Interior* volume 3 nomor 2. Universitas Kristen Petra. Desember 2005.



# **ARTIKEL ILMIAH**

## **PENERAPAN UNSUR WARNA PADA INTERIOR MUSEUM DENGAN OBJEK SEJARAH PERKEMBANGAN ISLAM DI JAWA**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun Oleh :

**SHEILA SJACH PUTRI**  
**0810650082-65**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS BRAWIJAYA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**MAJALING**

