

BAB VI

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SEJARAH KERAJAAN PAJAJARAN

4.1 Deskripsi Tema dan Konsep

4.1.1 Tema dan Konsep

Dalam Perancangan Interior Museum Sejarah Kerajaan Pajajaran konsep yang diterapkan adalah konsep “*Waruga Kujang*”, *waruga* dalam Bahasa Sunda memiliki arti badan atau raga. Kujang sendiri merupakan senjata tradisional dari Jawa Barat. Penerapan konsep *Waruga Kujang* akan diterapkan pada *layout* ruangan, pola lantai, dengan mengambil pola dari beberapa bagian badan kujang itu sendiri. Di masa lalu Kujang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat Sunda karena fungsinya sebagai peralatan pertanian. Pernyataan ini tertera dalam naskah kuno Sanghyang Siksa Kanda Ng Karesian (1518 M) maupun tradisi lisan yang berkembang di beberapa daerah diantaranya di daerah Rancah, Ciamis. Bukti yang memperkuat pernyataan bahwa kujang sebagai peralatan berladang masih dapat kita saksikan hingga saat ini pada masyarakat Baduy, Banten dan Pancer Pangawinan di Sukabumi.

Dengan perkembangan kemajuan, teknologi, budaya, sosial dan ekonomi masyarakat Sunda, Kujang pun mengalami perkembangan dan pergeseran bentuk, fungsi dan makna. Dari sebuah peralatan pertanian, kujang berkembang menjadi sebuah benda yang memiliki karakter tersendiri dan cenderung menjadi senjata yang bernilai simbolik dan sakral.

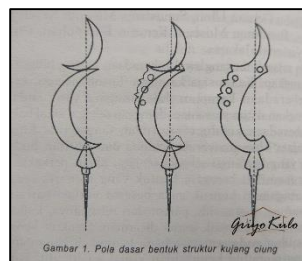


Gambar 4.1 Bagian waruga Kujang

(<http://keseniandsundaurang.blogspot.com/2013/02/bagian-bagian-waruga-kujang.html>, diakses 14

April 2019)

Jenis kujang yang diambil yaitu kujang ciung. Kujang ini merupakan salah satu jenis kujang yang paling populer dan khas yang biasa kita lihat. Apabila dicermati desain kujang ciung masih tetap mengacu pada struktur dua sabit yang saling membelakangi hanya saja pada bagian tertentu ada yang lebih



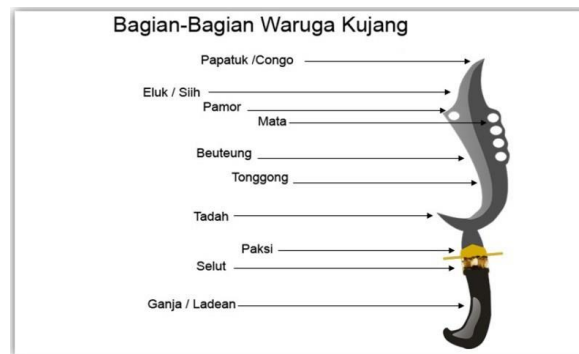
tipis dan lebih besar. Pola dasar pada bentung kujang ciung adalah sabit pada bagian atas membentuk *congo* atau *papatuk* yang merupakan ujung atau bagian yang paling runcing pada kujang ciung

Gambar 4.2 kujang ciung

(<http://keseniansundaorang.blogspot.com/2013/02/bagian-bagian-waruga-kujang.html>, diakses 14 April 2019)

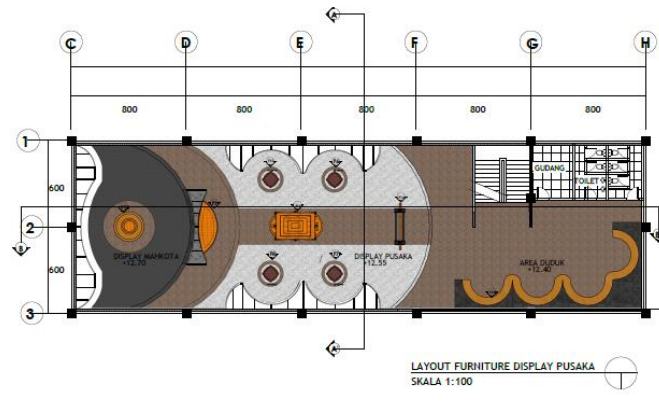
4.1.1.1 Lay Out Furniture

Penempatan *layout furniture* pada museum ini menggunakan penerapan bentuk dinamis dari senjata khas Jawa Barat yaitu Kujang. Bagian bentuk kujang yang diterapkan pada perancangan yaitu diambil yaitu bentuk mata dan *eluk/silih* merupakan bagian lekukan pada punggung kujang.



Gambar 4.20 Waruga Kujang

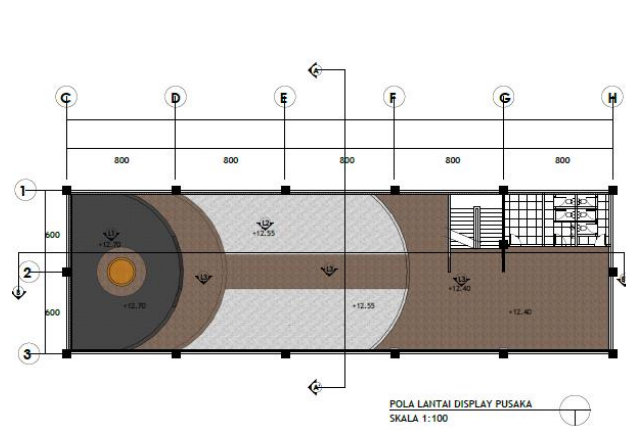
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 4.21 Layout Display Pusaka
(sumber: dokumen pribadi)

4.1.1.2 Pola Lantai

Dalam Perancangan Interior Museum Sejarah Kerajaan Pajajaran, pola yang digunakan menggunakan repetisi dari bentuk lengkung yang berbentuk lengkungan punggung kujang dan berfungsi untuk menunjukkan arah. Pola tersebut dibentuk dengan menggunakan sistem skala dari besar ke kecil.



Gambar 4.21 Penerapan Pola Lantai

(sumber: dokumen pribadi)

4.1.1.3 Ceiling / Lighting Plan

Pola yang akan diterapkan pada *ceiling* menggunakan pola lengungan dan dominan dengan menggunakan bentukan naik turun serta bentukan *ceiling* yang berpola. Bentuk *ceiling* ini digunakan untuk membuat sebuah ruang semu yang membedakan antara ruang satu dengan ruang yang lainnya dan sebagai arah untuk memfokuskan pengguna ruangan kepada satu titik atau *focal point*.

4.1.1.4 Way Finding System

Way finding system akan diterapkan pada pola lantai yang bertujuan untuk mengarahkan pengunjung untuk mencapai atau mengakses fasilitas yang ingin dikunjungi. Untuk lebih mempermudah pengunjung, akan dihadirkan *informasional sign* yang berisi tentang lokasi berupa tata letak ruangan yang akan di simpan dekat dengan lobi atau pintu masuk agar pengunjung bisa langsung mengetahui fasilitas apa saja yang ada di museum ini dan letak dari fasilitas tersebut.

4.1.1.5 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada unsur tradisional alam akan diterapkan, konsep warna yang akan diterapkan disesuaikan dengan material-material tradisional seperti warna hitam untuk batu, coklat untuk kayu, serta menempatkan putih dan hitam sebagai penengah.



Gambar 4.22 Penerapan Konsep Warna
(sumber: dokumen pribadi)

4.1.1.6 **Konsep Bentuk**

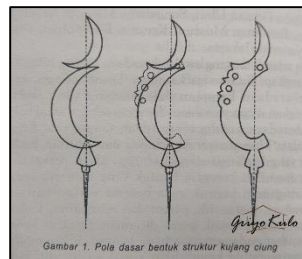
Bentuk kujang yang merupakan senjata khas Jawa Barat dan merupakan senjata pusaka Prabu Siliwangi yang dapat memberikan kesan tradisional pada ruangan.



Gambar 4.3 Bagian waruga Kujang

(<http://keseniansundaorang.blogspot.com/2013/02/bagian-bagian-waruga-kujang.html>, diakses 14 April 2019)

Jenis kujang yang diambil yaitu kujang ciung. Kujang ini merupakan salah satu jenis kujang yang paling populer dan khas yang biasa kita lihat. Apabila dicermati desain kujang ciung masih tetap mengacu pada struktur dua sabit yang saling membelakangi hanya saja pada bagian tertentu ada yang lebih tipis dan lebih besar. Pola dasar pada bentung kujang ciung adalah sabit pada



Gambar 1. Pola dasar bentuk struktur kujang ciung

bagian atas membentuk *congo* atau papatuk yang merupakan ujung atau bagian yang paling runcing pada kujang ciung

Gambar 4.4 kujang ciung

(<http://keseniansundaorang.blogspot.com/2013/02/bagian-bagian-waruga-kujang.html>, diakses 14 April 2019)

4.1.1.7 Konsep Material

Dalam perancangan museum ini, material yang mendominasi adalah material imitasi dari material alam seperti kayu dan batu agar memberikan kesan kuat pada perancangan. Juga akan didukung dengan material lainnya seperti akrilik, aluminium, dan *gypsum*.

4.1.1.8 Konsep Furniture

Penerapan konsep furnitur yang dibuat menyatu dengan dinding dan ceiling. Konsep diaplikasikan pada furniture untuk memberikan kesan kuat.





Gambar 4.5 Penerapan Konsep Furniture

(<http://keseniandsundaurang.blogspot.com/2013/02/bagian-bagian-waruga-kujang.html>, diakses 14 April 2019)

4.1.1.9 Konsep Pencahayaan

Untuk mendukung tercapainya nuansa Kerajaan, konsep pencahayaan yang akan diterapkan menggunakan pencahayaan buatan yang berbasis pada teknologi. Dalam penerapannya, jenis pencahayaan buatan ini akan menggunakan jenis lampu *led strip* yang digunakan untuk mengarahkan pengunjung dan pola *ceiling*, *direct lighting* untuk benda pameran yang berada di ruangan museum, dan *general lighting* dengan jenis lampu memakai LED (*Light Emitting Diode*) digunakan pada ruangan yang memerlukan pencahayaan merata.



Gambar 4.6 LED strip BGC452 4000 IP40

(http://www.lighting.philips.com/main/prof/outdoor-luminaires/architectural-floodlighting/linear-lighting/vaya-free-form/912400136455_EU/product, diakses 17 April 2019)

Gambar 4.7 Down light – Philips DN560B LED12S/830



([http://www.lighting.philips.com/main/prof/indoor-](http://www.lighting.philips.com/main/prof/indoor-luminaires/downlights/luxspace/luxspace-poe/910503706670_EU/product)

[luminaires/downlights/luxspace/luxspace-poe/910503706670_EU/product](http://www.lighting.philips.com/main/prof/indoor-luminaires/downlights/luxspace/luxspace-poe/910503706670_EU/product),

diakses 17 April 2019

4.1.1.10 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan dalam perancangan museum ini menggunakan ventilasi silang. Penggunaan ventilasi silang ini bertujuan agar udara dalam ruangan tetap terasa sejuk karena sirkulasi udara akan terus mengalir dari dalam ke luar atau sebaliknya. Konsep penghawaan yang berbasis teknologi seperti penggunaan AC *central* juga digunakan untuk ruangan-ruangan tertutup, seperti *ruang* auditorium, ruang staff atau karyawan, dan perpustakaan.

4.1.1.11 Konsep Keamanan

Pada Museum ini akan diterapkan sistem keamanan agar terciptanya keamanan bagi benda koleksi museum, pengelola museum, pengunjung dan Museum itu sendiri, sehingga keamanan terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Keamanan terhadap bahaya kebakaran dilakukan dengan cara:
 - a. Penggunaan sistem pendeteksian terhadap asap dan api
 - b. Penggunaan *sprinkler*
2. Keamanan terhadap bahaya pencurian tingkah laku pengunjung
 - a. Pengadaan pos pengawas dalam ruang pameran
 - b. Penggunaan *Closed Circuit Television (CCTV)*, sehingga terhindarnya benda koleksi dari tidak pencurian.
3. Keamanan dari gangguan manusia, kondisi cuaca
 - a. Penggunaan pembatas keamanan pada media penyimpanan, pada perancangan Museum Bambu ini menggunakan dua jenis pembatas, semu dan tidak semu. Salah satu pembatas semu dengan menggunakan perbedaan pola dan ketinggian lantai pada area perletakan media penyimpanan benda 65 koleksi. Sedangkan pembatas tidak semu dengan menggunakan pembatas seperti kaca yang dapat terlihat dengan jelas oleh pengunjung museum.

b. Mengatasi gangguan kondisi cuaca untuk material yang bersifat organik menggunakan suhu yang sesuai dengan objek yang dipamerkan.