

## Evaluasi Ruang Display Koleksi Dalam Perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus

Musa Ilham Ardiansyah<sup>1</sup>

<sup>1</sup>PPAr, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: 21515030@students.uui.ac.id

**ABSTRAK:** Museum merupakan sebuah tempat yang berfungsi untuk menyimpan, melindungi, dan memanfaatkan koleksi yang kemudian diteliti dan dipelajari lalu diinformasikan kepada masyarakat dengan tujuan edukasi. Perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus sebagai media pelestarian dan edukasi bagi masyarakat Kudus dan wisatawan untuk mendapat informasi tentang sejarah Sunan Kudus dalam menyebarkan agama islam. Agar pesan dan edukasi dari museum dapat tersampaikan dengan baik kepada pengunjung, penataan ruang display museum harus diperhatikan dalam perencanaannya. Dalam penelitian ini akan dilakukan evaluasi terhadap rancangan Museum Sejarah Sunan Kudus untuk mengetahui apakah perancangan Museum Sunan Kudus sudah memenuhi standar kenyamanan museum, penataan ruang dan kapasitas ruang menjadi objek yang dievaluasi. Penataan antar ruang dan persyaratan ruang pameran menjadi tolok ukur evaluasi rancangan kali ini. Tolok ukur acuan evaluasi menggunakan standar perancangan museum yang ada. Hal ini bertujuan untuk mengukur seberapa efektif ruang-ruang yang ada untuk memenuhi kebutuhan museum. Evaluasi desain menggunakan denah dan gambar teknis. Pada perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus ini sistem tata ruang dan desain tata cara display barang koleksi secara keseluruhan sudah memenuhi standar dimensi dan metode display barang koleksi museum dengan benar.

**Kata kunci:** Evaluasi, Kudus, Museum, Ruang Display

### PENDAHULUAN

Kota Kudus mempunyai banyak julukan salah satunya sebagai kota wali. Karena di kota tersebut dahulu hidup seorang walisongo sebagai tokoh agama yang memiliki pengaruh dalam perkembangan kota Kudus dan agama islam di tanah jawa, beliau memiliki julukan Sunan Kudus yang Bernama Jafar Shodiq. Toleransi kepada umat dari berbagai agama menjadi ciri khas dan keunikan dalam gaya berdakwahnya. Salah satu peninggalan beliau yang berwujud Masjid Menara menjadi ikon toleransi bagi umat beragama. Masjid Menara ini memadukan antara arsitektur Hindu, Budha, dan Islam dalam satu langgam bangunan.

Menara Kudus saat ini merupakan kompleks makam kuno yang didalamnya terdapat makam Sunan Kudus, masjid, dan perkampungan yang menjadi cagar budaya oleh pemerintah Kabupaten Kudus. Kawasan ini memiliki daya tarik pada bangunan dan sejarahnya yang kental akan budaya dan toleransinya. Tidak heran jika kawasan ini menjadi destinasi wisata religi maupun budaya bagi wisatawan lokal maupun luar daerah. Namun pada kawasan ini belum ditemui sebuah tempat khusus yang memfasilitasi akses edukasi terkait sejarah yang ada di kawasan ini dan perjuangan tokoh Sunan Kudus bagi masyarakat maupun wisatawan. Padahal sejarah perjuangan Sunan Kudus perlu untuk diketahui bagi masyarakat maupun wisatawan sebagai edukasi dan memaknai perjuangan beliau dengan sikap toleransinya untuk diaplikasikan di kehidupan masyarakat saat ini

Perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus dapat menjadi media edukasi bagi masyarakat kota Kudus dan wisatawan untuk mendapat informasi tentang sejarah perjuangan Sunan Kudus dalam menyebarkan agama islam. Karena di Kota Kudus saat ini belum tersedia museum sebagai media yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat sekitar dan

wisatawan tentang perjuangan Sunan Kudus. Museum ini direncanakan bersifat *eclectic collection* yaitu berdasarkan tema pendekatan yang dilakukan Sunan Kudus dalam dakwahnya. Keunikan Sunan Kudus dalam berdakwah mendekati masyarakat Kudus pada masa lampau yang berupa kisah (memori kolektif) atau peristiwa yang bersifat tak berwujud (*intangible heritage*) dan ada beberapa bukti mengenai peristiwa tersebut (*tangible heritage*). Museum direncanakan berkonsep edukatif dan interaktif dengan cara penampilan informasi yang memaksimalkan stimulus indra manusia yaitu berupa indra penglihatan, peraba, penciuman, pendengaran, dan pengecap.

Implementasi konsep museum direncanakan memiliki beberapa massa bangunan dengan konsep tema yang ditentukan dari pendekatan dakwah Sunan Kudus dalam mendekati masyarakat Kudus. Koleksi dalam museum ini karena beberapa bersifat *intangible*, Konsep *Conceptual and Imaginary Narrative Painting* dijadikan salah satu rujukan dalam memamerkan koleksi. Konsep ini akan didukung oleh narasi dari *tourguide* yang akan memandu secara verbal dan aktif sehingga dapat berinteraksi secara langsung dengan pengunjung. Selain melalui media lukisan koleksi juga ditampilkan dalam bentuk audio, barang-barang peninggalan, miniature, kuliner dan pertunjukan. Tampilan bangunan berkonsep post-modern dengan menerapkan unsur arsitektur pada Menara Kudus berkonskuensi pada tampak, material bangunan, struktur, dan fasilitas-fasilitas yang harus ada pada perancangan museum ini.

Fasilitas utama dalam bangunan museum ini yaitu berupa ruang-ruang koleksi dan ruang pertunjukan kesenian wayang, karawitan, dll. Fungsi penunjang seperti area kuliner yang menjajakan kuliner khas kudus, ruang souvenir, ruang tunggu, toilet umum, dan ruang bersantai bagi pengunjung.

## STUDI PUSTAKA

### A. Museum

Definisi Museum menurut Asosiasi Museum Amerika (AMA) adalah suatu lembaga yang dikelola sama seperti sebuah institusi swasta nirlaba dan sosial, yang berada pada suatu dasar permanen untuk tujuan pendidikan dan estetis secara esensial yang memiliki dan memelihara dengan memanfaatkan objek-objek nyata yang bergerak maupun tidak dan memamerkannya secara teratur.

### B. Metode Penyajian Pada Ruang Pamer

Dalam ruang objek pameran perlu memperhatikan objek apa saja yang akan dipamerkan. Sudut pandang mata manusia dapat disesuaikan dengan objek pameran yang disinari cahaya. (Larenahadi, 2017)

**Tabel 1** Standar Luas Objek Pamer

Ruang Yang Dibutuhkan	Objek Pamer
Lukisan	3 – 5 m <sup>2</sup> Luas Dinding
Patung/Miniatur	6 – 10 m <sup>2</sup> Luas Lantai
Benda-benda kecil	1 m <sup>2</sup> Ruang Lemari Kabinet

Sumber: Data Arsitek Ernst Neufert, dalam (Larenahadi, 2017)

### C. Metode Penyajian Pada Ruang Pamer

Standar Teknik penyajian meliputi ukuran minimal vitrin dan panel, tata warna, tata cahaya, tata letak, tata warna, tata suara, tata pengaman, foto penunjang dan labeling (Larenahadi, 2017)

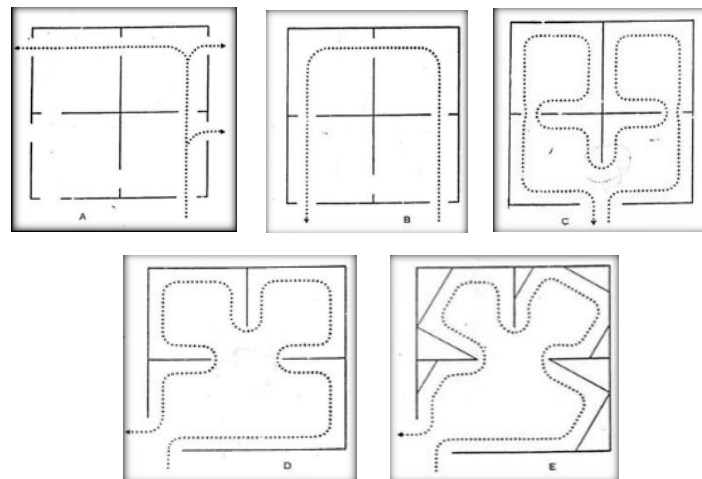
Metode penyajian yang merupakan hasil dari beberapa penelitian museum di eropa yang dilakukan dalam kurun waktu 3 tahun menghasilkan data sebagai berikut (Larenahadi, 2017):

- Metode penyajian edukatif atau intelektual, yaitu tidak hanya memamerkan koleksi benda saja, tapi juga terkait semua hal yang berkaitan dengan benda tersebut, contohnya seperti cerita asal usulnya, cara pembuatan hingga fungsinya.
- Metode penyajian artistik, yaitu memamerkan koleksi-koleksi yang mengandung unsur keindahan

Metode penyajian romantik atau evokatif, yaitu memamerkan koleksi-koleksi dengan semua unsur suasana lingkungan dimana koleksi berada.

### D. Macam-Macam Sirkulasi Ruang Pameran

Sirkulasi menjadi salah satu aspek terpenting dalam denah tata ruang pameran dalam museum. Sirkulasi mempengaruhi ruang gerak pengunjung dalam penataan ruang pameran atau ruang display. Dalam buku *Museum Building*, Laurence V Coleman menjelaskan bahwa ada beberapa jenis sirkulasi yang ada dalam bangunan museum, diantaranya:

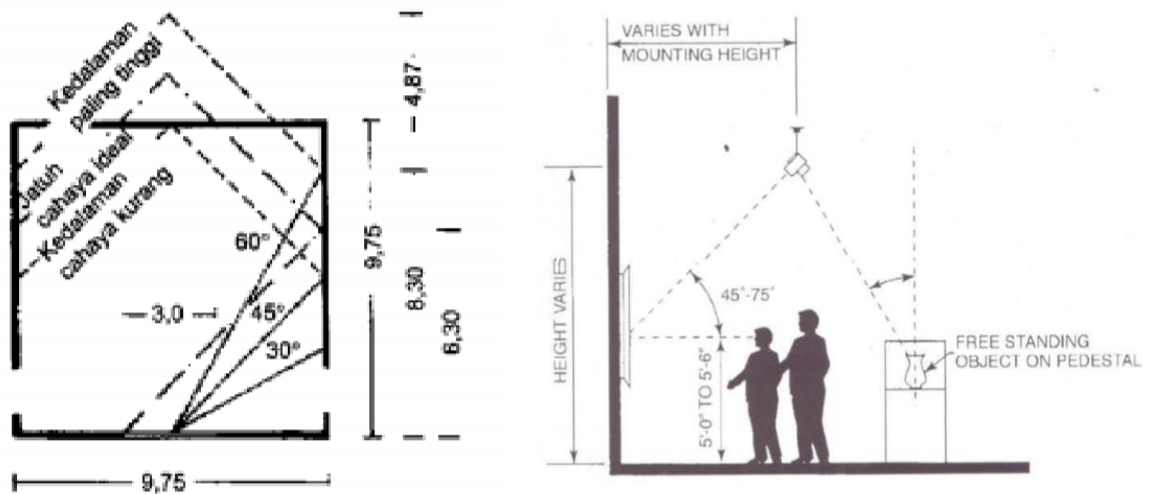


**Gambar 1:** Macam Sirkulasi Dalam Ruang Pamer  
Sumber: Museum Buildings, 1950

Sirkulasi dalam museum tercipta umumnya sesuai dengan denah bangunan. Petunjuk sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat berjalan dengan menarik. Pengaturan pada susunan koridor ke ruang, dan susunan lingkaran terpusat lebih baik daripada susunan euang ke runag(Febrina L Barus, 2011)

### E. Pencahayaan

Beberapa standar ruang display atau pameran dengan pencahayaan dari samping yaitu tinggi tempat gantung yang baik adalah antara 30° dan 60°, dengan ketinggian ruang 6,7 meter. Tinggi 2,1 meter untuk objek Ganbar atau 2D dan 3 - 3,65 meter untuk objek Miniatur, sculpture, dan objek 3D lainnya. (Larenahadi, 2017)

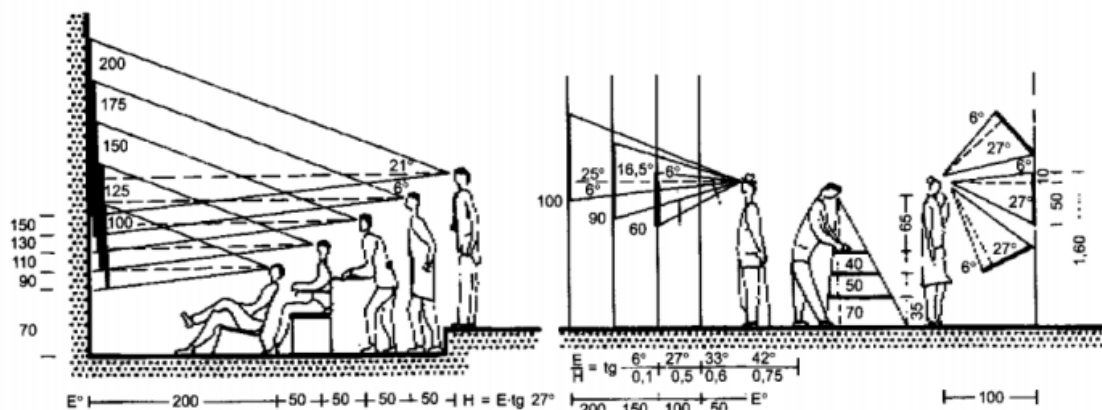


**Gambar 2:** Teknik Pencahayaan Buatan

Sumber: Time Saver Standart for Building Types, dalam (Larenahadi, 2017)

### F. Standar Proporsi dan Skala pada Ruang Pamer

Proporsi dan skala dalam ruang pameran menjadi aspek penting dalam sebuah perancangan. Proporsi dan skala dalam perancangan museum meliputi skala kenyamanan visual dan ketinggian plafon dalam ruang. Dalam skala ketinggian plafon, ketinggian menurut standar yang disesuaikan oleh Gilman Grave dalam buku Museum Building yaitu setinggi 34 feet atau 10,6 meter. Sedangkan pada ruang pameran yang menggunakan pencahayaan buatan, ketinggian plafon 20 feet atau 6 meter karena lebih menggunakan pencahayaan buatan daripada pencahayaan alami.

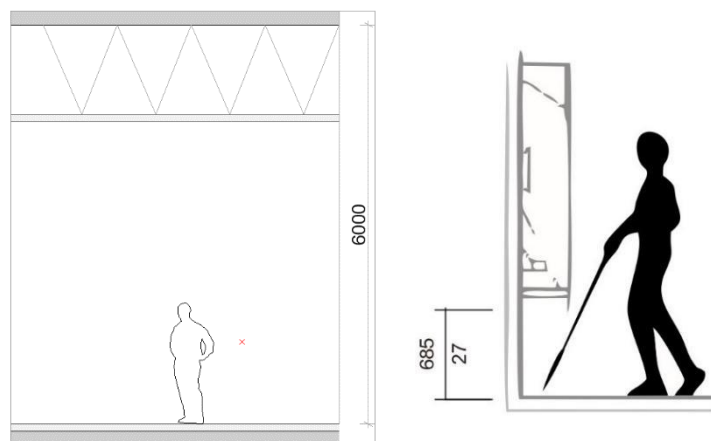


⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang =  $\frac{Tinggi}{luas}$  dan jaraknya

**Gambar 3:** Standar Visual Manusia Terhadap Gambar

Sumber: Smithsonian Accessibility Program, 1996 (redraw Penulis)

Gambar diatas menjelaskan skala proporsi antara jarak manusia dengan objek berupa gambar, lukisan, benda-benda yang di display pada ruang pameran. Jarak objek yang digantung dalam ruang pameran setinggi 68 centimeter dari permukaan lantai



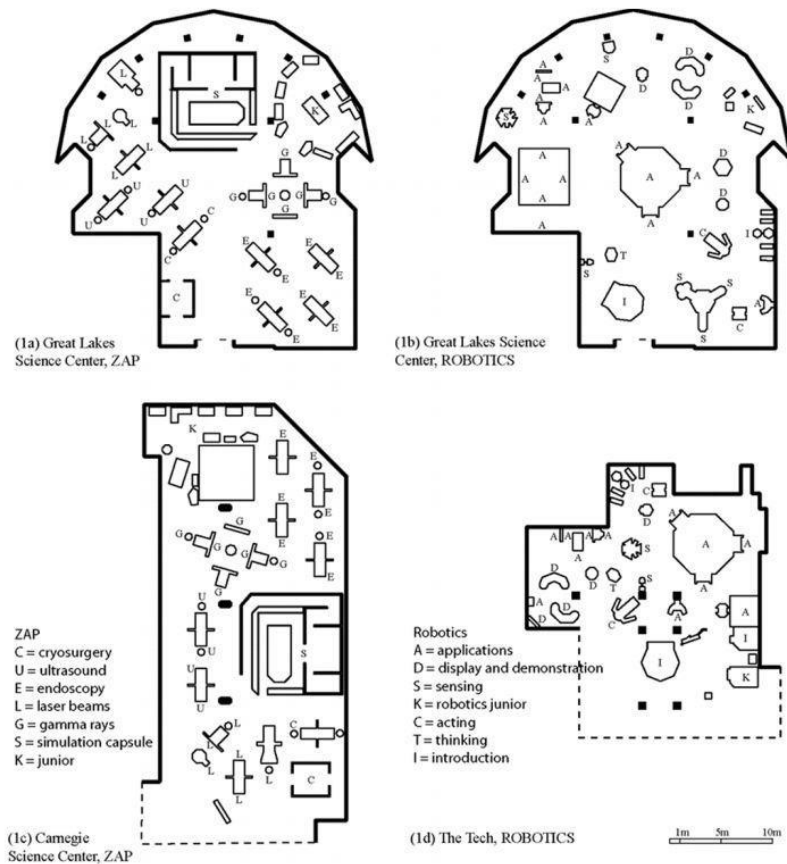
**Gambar 4:** Jarak Pengamatan

Sumber: Data Arsitek, Ernst Neufert, dalam (Larenahadi, 2017)

Gambar diatas menjelaskan bahwa sudut pandang atau penglihatan mata manusia rata-rata adalah  $27^{\circ}$  sampai  $30^{\circ}$  dengan sudut maksimal  $54^{\circ}$  sampai  $60^{\circ}$ . Ketinggian rata-rata manusia 160 centimeter memungkinkan jarak nyaman yang dicapai 10 meter dengan asumsi ketinggian objek pamer 4,9 meter dan jarak bawah 70 centimeter. Dengan standar tersebut, maka luasan yang dibutuhkan untuk melihat koleksi berupa lukisan atau gambar yang digantung yaitu  $3 \text{ m}^2$  sampai  $5 \text{ m}^2$ . Sedangkan untuk sculpture atau objek 3D, luas minimal adalah  $6 \text{ m}^2$  sampai  $10 \text{ m}^2$ .

#### **G. Penataan Ruang Pamer sebagai Pendukung Konsep Edukatif**

Menurut John Peponis Penataan ruang pada museum menjadi salah satu aspek yang penting bagi kenyamanan pengunjung dalam penjelajahan ruang yang ada. Salah satu cara penataan ruang adalah *open plan* yang biasa disebut denah yang kosong. Penataan ruang jenis ini membebaskan bagaimana cara menata ruang sesuai konsep yang dibutuhkan. Open plan dapat dipilih sebagai cara dalam menata ruang untuk mendukung konsep edukatif ini karena bersifat fleksibel dan dapat diubah sewaktu-waktu sesuai kebutuhan. Selain itu open plan juga bertujuan untuk menghindari penataan spasial ruang yang terkesan kaku. (Larasati, 2012)



**Gambar 5:** Layout Ruang Pamer sebagai Pendukung Konsep Edukatif  
Sumber: John Peponis 2012

## METODE

Dalam penelitian kali ini metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menjelaskan dan membandingkan penataan dan kapasitas ruang dalam rancangan Museum Sejarah Sunan Kudus dengan standar perancangan museum yang ada. Tujuannya untuk mengukur seberapa efektif ruang display koleksi museum untuk memenuhi kebutuhan kegiatan dan display barang dalam museum. Evaluasi menggunakan denah, gambar teknis, dan gambar visualisasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus dapat menjadi media edukasi bagi masyarakat kota Kudus dan wisatawan untuk mendapat informasi tentang sejarah perjuangan Sunan Kudus dalam menyebarkan agama islam. Karena di Kota Kudus saat ini belum tersedia museum sebagai media yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat sekitar dan wisatawan tentang perjuangan Sunan Kudus. Museum ini direncanakan bersifat *eclectic collection* yaitu berdasarkan tema pendekatan yang dilakukan Sunan Kudus dalam dakwahnya. Keunikan Sunan Kudus dalam berdakwah mendekati masyarakat Kudus pada masa lampau yang berupa kisah (memori kolektif) atau peristiwa yang bersifat tak berwujud (*intangible heritage*) dan ada beberapa bukti mengenai peristiwa tersebut (*tangible heritage*). Museum direncanakan berkonsep edukatif dan interaktif dengan cara penampilan informasi yang memaksimalkan stimulus indra manusia yaitu berupa indra penglihatan, peraba, penciuman, pendengaran, dan pengecap.

Implementasi konsep museum direncanakan memiliki beberapa massa bangunan dengan konsep tema yang ditentukan dari pendekatan dakwah Sunan Kudus dalam mendekati masyarakat Kudus. Koleksi dalam museum ini karena beberapa bersifat *intangible*, Konsep *Conceptual and Imaginary Narrative Painting* dijadikan salah satu rujukan dalam memamerkan koleksi. Konsep ini akan didukung oleh narasi dari *tourguide* yang akan memandu secara verbal dan aktif sehingga dapat berinteraksi secara langsung dengan pengunjung. Selain melalui media lukisan koleksi juga ditampilkan dalam bentuk audio, barang-barang peninggalan, miniature, kuliner dan pertunjukan. Tampilan bangunan berkonsep post-modern dengan menerapkan unsur arsitektur pada Menara Kudus berkonskuensi pada tampak, material bangunan, struktur, dan fasilitas-fasilitas yang harus ada pada perancangan museum ini.

Fasilitas utama dalam bangunan museum ini yaitu berupa ruang-ruang koleksi dan ruang pertunjukan kesenian wayang, karawitan, dll. Fungsi penunjang seperti area kuliner yang menjajakan kuliner khas kudus, ruang souvenir, ruang tunggu, toilet umum, dan ruang bersantai bagi pengunjung.



**Gambar 6: Interior Ruang Koleksi**  
Sumber: Analisis Penulis

**Tabel 2 Uji Standar Display Barang**

Tolok Ukur	Rancangan

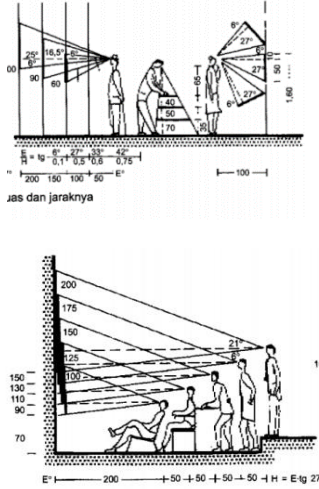
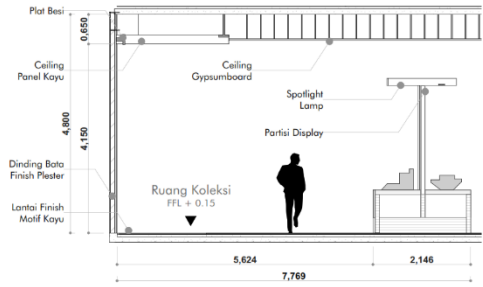
Data Arsitek, Ernst Neufferet

Sumber: Analisis Penulis, 2023



Dalam desain ruang display koleksi Museum Sejarah Sunan Kudus diletakkan pada box dan meja papan berwarna putih dengan ketinggian 50-60cm dan di display dengan jarak pandang 100-90cm. Dengan ini pengunjung dapat melihat koleksi secara nyaman dan jelas. Hal ini sudah mengikuti standar acuan jarak pandang manusia dengan rata-rata 200-50cm tergantung ukuran barang koleksi.

**Tabel 3 Uji Standar Display Barang**

Tolok Ukur	Rancangan
 <p>7 Sudut pandang dengan jarak pandang = -Tinggi/l</p> <p>Data Arsitek, Ernst Neufferet</p>	

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Untuk display koleksi barang berupa foto atau gambar berukuran besar (ketinggian lebih dari 100cm) dalam Museum Sejarah Sunan Kudus diletakkan di dinding dengan lebar jarak pandang 300-500 cm. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengunjung dalam melihat barang koleksi. Hal ini telah sesuai dengan standar perancangan display dan jarak pandang manusia dengan cara berdiri yaitu berjarak 300-400cm dari barang yang dipandang. Untuk barang koleksi yang berukuran kecil dan dapat diletakkan pada meja dengan ketinggian 50-60cm memiliki jarak pandang 200-100cm. Dengan jarak tersebut sudah memenuhi standar jarak pandang yang ada.



**Tabel 4** Uji Standar Pencahayaan Ruang & Barang

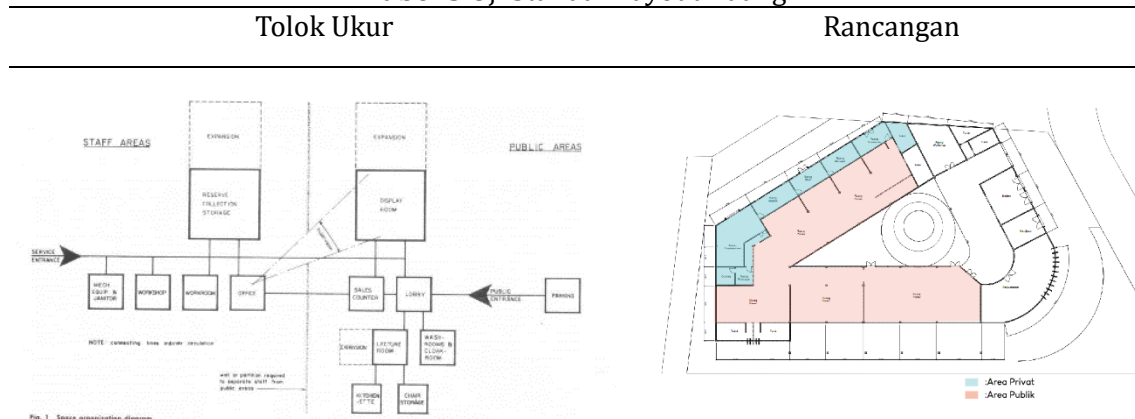
Tolok Ukur	Rancangan
Time Saver Standart for Building Types	

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Pencahayaan buatan dalam interior ruang display di Museum Sejarah Sunan Kudus menggunakan lampu spotlight untuk penerangan barang koleksi museum. Ada beberapa perlakuan terhadap peletakan lampu spotlight yang digunakan untuk penerangan barang koleksi yaitu ada yang diletakkan langsung diatas barang koleksi dengan intensitas yang agak redup agar penerangan merata. Kemudian ada yang diletakkan di area sirkulasi kemudia lampu disorot dengan kemiringan 45-70° menghadap barang koleksi. Hal ini bertujuan agar sorot cahaya lampu tidak langsung terpantul menuju mata pengunjung. Intensitas cahaya sedang-tinggi agar barang koleksi dapat terlihat dengan jelas.

Untuk pencahayaan ruangan secara umum menggunakan jenis hidden light. Hal ini agar memberikan suasana ruangan yang fokus dan hangat, sehingga pengunjung dapat focus dan merasa nyaman saat melihat dan memperhatikan koleksi museum yang ada tanpa terlalu banyak distraksi dari bentuk ruangan.

**Tabel 5** Uji Standar Layout Ruang



### Time Saver Standards

Sumber: Analisis Penulis, 2023

Dalam desain layout perancangan ruang museum sirkulasi privat untuk staff museum telah dipisahkan dengan sirkulasi public untuk pengunjung museum. Untuk sirkulasi yang bersifat privat untuk staff museum, kurator, dan lain sebagainya aksesnya melalui belakang bangunan museum, sedangkan untuk sirkulasi pengunjung yang bersifat publik bisa langsung masuk melalui depan museum.

Pemisahan ruang sudah jelas antara ruang yang dapat diakses untuk public dan ruang yang hanya dapat diakses oleh staff dan pengurus museum. Ruang Kurator dan Ruang Penyimpanan koleksi memiliki akses langsung kedalam ruang display koleksi sehingga memudahkan dalam mengelola koleksi. Hal ini sudah sesuai dengan standar perancangan bangunan museum.

### KESIMPULAN

Pada perancangan Museum Sejarah Sunan Kudus ini sistem tata ruang dan desain tata cara display barang koleksi secara keseluruhan sudah memenuhi standar dimensi dan metode display barang koleksi museum dengan benar. Ditunjukkan dengan bagaimana desain penempatan barang koleksi, mulai dari ketinggian, cara penyajian, jarak dari pengamat, hingga sistem pencahayaannya yang baik dengan dimensi dan perhitungan yang tepat sesuai dengan standar kenyamanan yang ada.

Standar perancangan museum merupakan hal ini sangat penting bagi perancangan desain museum. Sehingga informasi yang ingin disampaikan oleh museum melalui barang koleksi bisa tersampaikan dengan jelas dan diterima baik oleh pengunjung. Selain itu juga pengunjung bisa lebih maksimal mendapatkan pengalaman dan merasa nyaman Ketika mengunjungi museum tersebut.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adelheid, D. K. 2010. Bab ii tinjauan umum Museum. *Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Museum Film Indonesia Di Yogyakarta*, 1–13.
- Aman. 2011. Di *Seputar Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 26–41.
- Bahrudin, A. 2015. Spirit Gusjigang Kudus Dan Tantangan Globalisasi Ekonomi. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 19–40. <https://doi.org/10.21043/jupe.v9i1.848>

- Barus, Febrina L. 2011. Museum Ulos di Medan. Skripsi UAJY
- De Chiara, J., & Callender, J. 1983. *Time Saver Standards for Building Types*.
- Haryono, D. (2011). Museum Ullen Sentalu: Penerapan Museologi Baru. *Seminar Towards Indonesian Postmodern Museums*, (2008), 1–12.
- Hidayat, M. T. 2019. UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Computers in Human Behavior*, 63(May), 9–57. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.008>
- Hornecker, E., & Stifter, M. 2006. Learning from interactive museum installations about interaction design for public settings. *ACM International Conference Proceeding Series*, 206(January 2006), 135–142. <https://doi.org/10.1145/1228175.1228201>
- Indrahti, S., Maziyah, S., & Alamsyah, A. 2018. Makna Simbolis dan Filosofis Kuliner Tradisional pada Upacara Tradisi di Kudus. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 2(1), 88. <https://doi.org/10.14710/endogami.2.1.88-101>
- Irdana, N., & Kumarawarman, S. 2018. Konsep Penataan Koleksi Museum untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan dalam Wisata Edukasi Arsip dan Koleksi Perbankan di Museum Bank Mandiri Jakarta. *Diplomatika: Jurnal Kearsipan Terapan*, 1(2), 132. <https://doi.org/10.22146/diplomatika.35174>
- Larasati, Dinda. 2016. Sriwijaya Archeology Museum di Kawasan Candi Muara Tikus: sarana aktivitas purbakala dengan konsep edukatif pada perancangan. Skripsi UII
- Larenahadi, R. 2017. Museum Kuliner Nusantara Di Yogyakarta.
- Mulyono, A. S. 2012. Pengaruh Islam terhadap Perkembangan Budaya Jawa: tembang Macapat. *El-HARAKAH (TERAKREDITASI)*, 14(1), 101–114. <https://doi.org/10.18860/el.v0i0.2196>
- Nur, Y. 2018. Sikap, akhlak, budi pekerti masyarakat di sekitar sunan kudus.
- Peponis, John. dkk. 2003. Path, Theme and Narrative in Open Plan Exhibition Settings. Georgia Institute of Technology, US.
- Rachmawati, Y. N. 2018. DAN BUDAYA DI KUDUS JAWA TENGAH TAHUN 1990-2015.
- Rosyid, M. 2018. KAWASAN KAUMAN MENARA KUDUS SEBAGAI CAGAR BUDAYA ISLAM : CATATAN TERHADAP KEBIJAKAN PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS Kauman Area in Kudus as an Islamic Heritage Site : Notes on Kudus Regional Government 's Policies, 7(695), 89–101.
- Rosyid, M. 2019. Menara Masjid Al-Aqsha Kudus antara Situs Hindu atau Islam. *PURBAWIDYA: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Arkeologi*, 8(1), 15–27. <https://doi.org/10.24164/pw.v8i1.291>
- Suwardi. 2015. Wawasan Hidup Jawa Dalam Tembang Macapat. *Diksi*, 13(5), 17–28. <https://doi.org/10.21831/diksi.v13i5.6990>
- Warsita, B. 2008. Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. *Jakarta: Rineka Cipta*.