

# Identifikasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Ketertarikan pada Desain Kontemporer

I Nengah Doni Adhitama<sup>1</sup>, Khaerunnisa<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atmajaya Yogyakarta . 081957010192

Email: i.doni.adhitama@gmail.com

---

## INFORMASI ARTIKEL

**Abstract:** *The Contemporary Museum is a public institution that collects, preserves, mediates and exhibits contemporary art. Contemporary museums utilize shapes, colors, motifs and compositions to help create an attractive museum. The problem faced by museums in Indonesia is the lack of public awareness and interest in museums. This research aims to identify museum design factors to be more attractive to its users through distributed questionnaires. This research method includes modeling stage using sketchup software, qualitative simulation method through questionnaires and cross tabulation of data. The result of this research is that the feeling of attractiveness is more dominant in respondents aged 21-40 years then the aspects that are seen as the center of attractiveness are in the color and shape of the building.*

**Keywords:** *Contemporarty Museum, Architecture, Attractive*

**Abstrak:** Museum Kontemporer merupakan adalah institusi publik yang mengoleksi, melestarikan, memediasi, dan memamerkan seni kontemporer. Museum Kontemporer dengan memanfaatkan bentuk, warna, motif dan komposisi untuk membantu menciptakan museum yang atraktif. Permasalahan yang dihadapi museum di Indonesia adalah kurangnya kesadaran dan minat masyarakat terhadap museum. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor desain museum untuk menjadi lebih atraktif bagi penggunaannya melalui kuesioner yang di bagikan. Metode penelitian ini meliputi tahap pemodelan dengan menggunakan *software* sketchup, metode simulasi secara kualitatif melalui kuesioner dan *cross tabulation data*. Hasil penelitian ini adalah perasaan atraktif lebih dominan pada responden berusia 21-40 tahun kemudian aspek yang dilihat sebagai pusat atraktifnya terdapat pada warna dan bentuk dari bangunan.

**Kata Kunci:** Museum Kontemporer, Arsitektur, Atraktif

### Article history:

Received; 2022-10-20

Revised; 2023-07-02

Accepted; 2023-08-31

---

## PENDAHULUAN

Seni adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia dan pada dasarnya merupakan perwujudan dari potensi kreatif pikiran manusia. Salah satunya adalah seni kontemporer. Seni kontemporer adalah perkembangan seni yang dipengaruhi oleh modernisasi, modern memiliki arti kekinian atau kontemporer, lebih tepatnya keadaan atau kondisi yang terjadi pada saat itu, yang mana seni kontemporer tidak terikat oleh aturan-aturan. Dapat disimpulkan bahwa seni adalah sebuah evolusi dari masa lampau untuk zaman modern. (Rianti dkk., 2020:89-94). Seni kontemporer adalah hal yang esensial untuk ekonomi kreatif di Indonesia, yang telah menarik perhatian orang-orang dalam media global dari lukisan, *sculpture* hingga *digital art* (Jurriëns, 2019:446-473).

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Tahun (1995) museum adalah lembaga dan tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti penting hasil budaya manusia, alam, dan lingkungannya, guna melindungi dan merawatnya dalam rangka menunjang upaya pelestarian kekayaan budaya bangsa. Berdasarkan Undang-

undang ini, museum bertugas untuk melestarikan, mengelola, mengamankan, dan memanfaatkan koleksi museum yang merupakan warisan budaya. Sedangkan dalam (Krishbie & Dewi, 2021:4-5) pengertian museum merujuk pada konsep yang dikeluarkan oleh *International Council of Museum (ICOM)*. “A museum is a non-profit, permanent institution that contributes to society and its development, is open to the public, and acquires, preserves, studies, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its surroundings. Educational, research, and entertainment purposes.”

Perkembangan museum di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari masa penjajahan. Sebelum kemerdekaan, tujuan pendirian Museum Budaya adalah untuk mengakui kebudayaan bangsa terjajah berupa warisan budaya yang bersifat kebendaan yang memiliki nilai budaya atau identitas bangsa, sesuai dengan UU No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Sudah terdapat beberapa museum yang modern dan banyak diminati oleh generasi muda dan memberikan edukasi mengenai dunia seni kontemporer contohnya museum MACAN dan CANs yang berada di Jakarta (Derian & Tampubolon, 2022:425-432) walaupun museum seperti MACAN dan CANs banyak diminati tetapi permasalahan terkait daya tarik museum itu masih ada.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2015) salah satu masalah yang dihadapi museum di Indonesia adalah rendahnya kesadaran dan minat masyarakat terhadap museum. Museum masih kurang memiliki daya tarik yang membuatnya menjadi daya tarik utama untuk kunjungan rekreasi dan liburan. Tampilan dan fasad bangunan yang kurang atraktif juga menjadi salah satu penyebabnya. Karena tampilan dan fasad juga merupakan elemen bangunan yang berpengaruh dalam memberikan identitas bangunan terhadap public (Santoso, 2020). Warna, ukuran dan bentuk juga berperan dalam menciptakan suasana hati tertentu. Perbedaan ini dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, latar belakang budaya, atau kondisi mental (Fitria, 2018).

Selain itu juga menurut (Yendra, 2019:103-107) Masalah umum yang dihadapi oleh museum pemerintah adalah ketergantungan dan kepasifan mereka terhadap anggaran pemerintah yang terbatas serta kewajiban pemeliharaan dan pelestarian koleksi. Dan pertumbuhan pesat fasilitas hiburan saat ini juga membuat lingkungan menjadi tidak seimbang (Fitra, 2018). Hal ini menyebabkan persaingan yang ketat di lingkungan untuk mewadahi keinginan dan kegiatan dari masyarakat. Dari permasalahan yang ada, museum di Indonesia perlu memiliki desain museum yang memiliki daya tarik yang bersifat aktif atau atraktif bagi pengunjungnya guna meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap museum.

Berdasarkan kutipan diatas maka didapat sebuah ide desain museum kontemporer yang dihasilkan yang bertujuan untuk menjadi museum yang memiliki daya tarik atraktif guna meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakatnya terhadap museum. Penelitian ini bertujuan untuk mencari apa yang menjadi faktor utama desain museum untuk menjadi lebih atraktif bagi penggunanya melalui kuesioner yang di bagikan. Kuesioner tersebut akan dikelompokkan berdasarkan usia, gender, pekerjaan, dan aspek yang dilihat dari desain museum yang diberikan. Kebaruan dari penelitian ini merupakan faktor desain museum yang atraktif menurut responden dan diharapkan dapat menjadi *guideline* dalam merancang atau mendesain museum yang atraktif di masa yang akan datang.

## METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### Metode Permodelan

Menggunakan *software Sketchup*.

Aplikasi SketchUp adalah program komputer pemodelan tiga dimensi yang dikembangkan oleh Google, Aplikasi SketchUp juga mudah digunakan, tidak memerlukan spesifikasi

komputer yang canggih, dan menghasilkan visualisasi gambar 3D yang memukau tanpa perlu melakukan *rendering*. (Yogi, 2019:4-5). Program ini memberikan hasil utama berupa sketsa grafis tiga dimensi. Seperti namanya, *sketchup* ini bertujuan untuk membuat objek tiga dimensi dengan rasio panjang, lebar, dan tinggi tanpa ukuran tertentu, sehingga lebih fleksibel untuk digunakan dalam pra-desain. Menurut (Ismunandar & Adisyana, 2020:2-5), *SketchUp* dapat memberi tahu anda tentang hasil kerja anda dengan gambar 3D yang menakjubkan dan memandu Anda melalui prosesnya dengan animasi konkret.

### **Metode Simulasi**

Simulasi secara kuantitatif.

Simulasi secara kuantitatif melalui kuisisioner pada google form yang di respon oleh 51 jumlah responden dari berbagai usia dan latar belakang. Menurut Sugiyono dalam (Naibaho dkk., 2020:342-341) Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pembuatan pernyataan tertulis di mana anda disajikan dengan serangkaian pertanyaan atau serangkaian pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Kuesioner ini akan di bagikan kepada responden secara online guna memudahkan dalam pengumpulan data yang di dapatkan. Data dari hasil kuesioner dapat di lihat sebagai berikut :

1. Presentase Usia yang mengikuti survei ini di dominasi oleh usia responden yang berada di kisaran usia 21-40 Tahun (41 responden)
2. Presentase gender yang mengikuti survei ini yang terbesar adalah responden dari gender Pria sebesar 56.4% (30 responden)
3. Presentase pekerjaan dari responden yang mengikuti survei ini yang terbesar merupakan responden yang sebagai mahasiswa arsitektur yang berjumlah 37% (20 responden)
4. Presentase Aspek yang di lihat dari bangunan oleh responden didominasi oleh aspek warna sebesar 37.3%(19 responden)

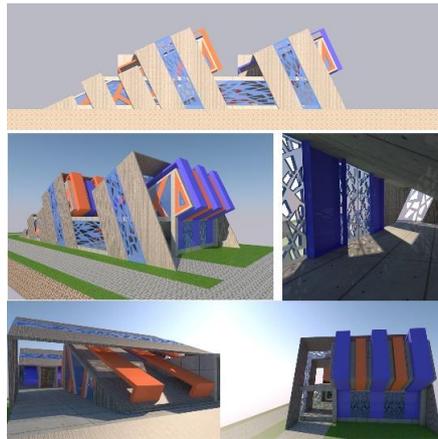
### **Cross Tabulasi**

Tabulasi silang atau tabulasi silang adalah teknik analisis data yang menampilkan dua variabel berbeda dalam sebuah matriks. Tujuan dari analisis *crossstab* adalah untuk menunjukkan hubungan antara dua variabel dalam sebuah tabel. Dari data yang di hasilkan berdasarkan kuesioner yang di berikan akan di lakukan *cross tabulation* dengan perasaan yang timbul setelah melihat desain yang di berikan. Data tersebut merupakan gender, usia, pekerjaan dan aspek yang di lihat pada desain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang dibagikan, jumlah responden dari kuesioner yang di lakukan di respon oleh 51 jumlah responden dari berbagai usia dan latar belakang. Data dari usia, gender, pekerjaan dan aspek yang dilihat dalam desain akan di cross tabulasikan dengan perasaan yang ditimbulkan. Hal ini dilakukan guna untuk mencari apa yang menjadi faktor dalam desain *museum* yang atraktif bagi penggunaannya. Pembahasan akan dilakukan beberapa tahap yang meliputi:

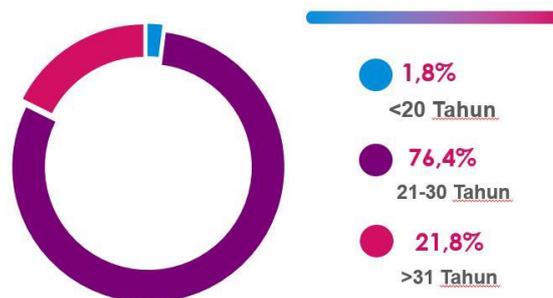
### Data yang di hasilkan



**Gambar.1.** Desain Museum untuk Kuesioner  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022*

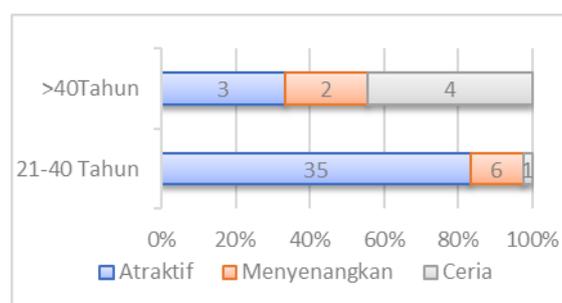
#### a. Usia X Perasaan

Presentase Usia yang mengikuti survei ini di dominasi oleh usia responden yang berada di kisaran usia 21-30 Tahun (41 responden)



**Gambar.2.** Presentase Usia  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022*

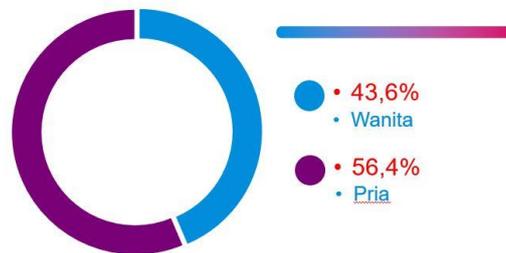
Dari hasil *cross* tabulasi yang di peroleh antara usia responden dan perasaan yang di timbulkan menghasilkan hasil seperti pada tabel. Dimana usia 20-40 tahun merupakan usia dominan yang memilih perasaan atraktif seperti pada Grafik 2. Sedangkan pada usia di atas 40 tahun jawaban ceria yang menjadi jawaban yang terbanyak. Hal ini dapat di katakana bahwa Usia responden mempengaruhi perasaan yang muncul ketika melihat desain museum. Dapat di katakana semakin muda usia responden semakin atraktif desain yang terlihat.



**Gambar.3.** Presentasi Usia terhadap Perasaan  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022*

### b. Gender x Perasaan

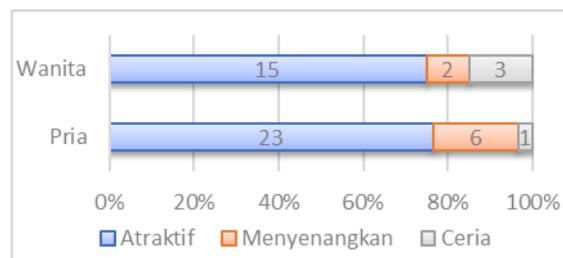
Presentase gender yang mengikuti survei ini yang terbesar adalah responden dari gender Pria sebesar 56.4% (30 responden)



**Gambar.4.** Presentase Gender

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Dari hasil *cross* tabulasi yang diperoleh antara gender responden dan perasaan yang di timbulkan menghasilkan hasil seperti pada tabel. Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap gender dengan perasaan yang di timbulkan seperti pada Grafik 4. Kedua gender pada survei ini memilih perasaan atraktif yang menjadi perasaan paling dominan ketika melihat desain museum yang diberikan. Hal ini dapat di katakana bahwa gender pada responden tidak mempengaruhi perasaan yang ditimbulkan ketika melihat desain yang di berikan. Hal ini menjadikan gender responden sebagai faktor yang netral.

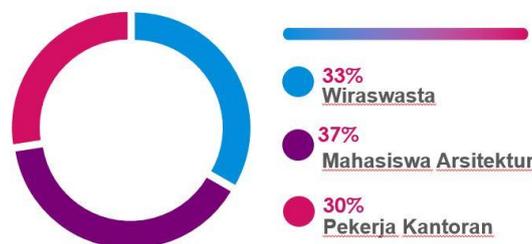


**Gambar.5.** Presentase Gender terhadap Perasaan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

### c. Pekerjaan x Perasaan

Presentase pekerjaan dari responden yang mengikuti survei ini yang terbesar merupakan responden yang sebagai mahasiswa arsitektur yang berjumlah 37% (20 responden).

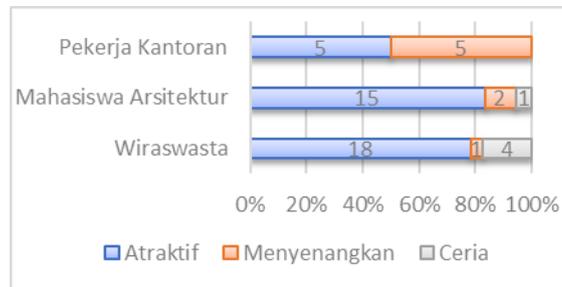


**Gambar.6.** Presentase Pekerjaan

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Dari hasil *cross* tabulasi yang di peroleh antara pekerjaan responden dan perasaan yang di timbulkan mengasilkan hasil seperti pada tabel seperti pada Grafik 6. Dimana mahasiswa arsitektur dan pekerjaan wiraswasta menjadi responden terbanyak yang menjawab bahwa perasaan yang timbul setelah melihat desain yang di berikan merupakan perasaan atraktif.

Sedangkan pekerja kantoran memiliki jawaban yang sama antara atraktif dan menyenangkan. Hal ini dapat diartikan bahwa jenis pekerjaan pada responden juga menjadi pengaruh dalam perasaan yang muncul ketika melihat desain yang di berikan. Semakin erat hubungan pekerjaan responden dengan hal yang kreatif, semakin terlihat atraktif desan yang di berikan.



**Gambar.7.** Presentase Pekerjaan terhadap Perasaan  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

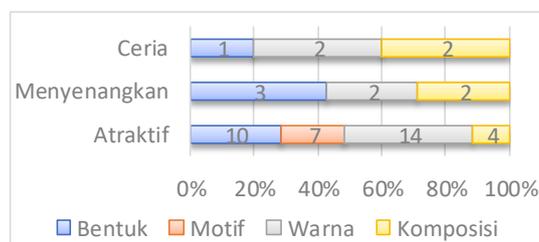
**d. Aspek x Perasaan**

Presentase Aspek yang di lihat dari bangunan oleh responden di dominasi oleh aspek warna sebesar 37.3% (19 responden)



**Gambar.8.** Presentase Aspek  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Dari hasil *cross* tabulasi yang di peroleh antara Aspek yang dilihat responden dan perasaan yang ditimbulkan menghasilkan hasil seperti pada tabel. Warna yang di gunakan merupakan turunan warna dari oranye dan violet sedangkan bentuk yang digunakan merupakan bentuk transformasi masa dari alam (pada bangunan ini menggunakan tranformasi dari batu yang tertancap ke dalam tanah). Pada data di atas dapat di katakan bahwa bentuk dan warna yang menjadi aspek utama agar bangunan terlihat atraktif. Hal ini dapat dikatakan bahwa turunan warna dari oranye dan violet menjadi warna yang atraktif bagi responden. Sedangkan bentuk bentuk tranformasi masa yang merepresentasikan alam terlihat atraktif ketika responden melihat desain yang di berikan.



**Gambar.9.** Presentase Aspek terhadap Perasaan  
 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitain di atas terkait dengan permasalahan yang ada di museum di indonesia yang memerlukan desain museum yang memiliki daya tarik yang bersifat aktif atau atraktif. Dapat di simpulkan bahwa desain museum kontemporer yang dihasilkan memberikan perasaan yang atraktif terhadap responden dari kuesioner yang di berikan guna meningkatkan kesadaran dan kepedulian masyarakatnya terhadap museum. Total responden dari kuesioner ini adalah 51 responden dari berbagai usia dan latar belakang. Perasaan atraktif itu timbul lebih dominan pada responden yang memiliki usia dari 21-40 tahun. Hal ini dapat disimpulkan bahwa Usia responden mempengaruhi perasaan yang muncul ketika melihat desain musem. Dapat di katakana semakin muda usia responden semakin atraktif desain yang terlihat.

Kemudian mahasiswa arsitektur dan pekerjaan wiraswasta menjadi responden terbanyak yang menjawab bahwa perasaan yang timbul setelah melihat desain yang di berikan merupakan perasaan atraktif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa jenis pekerjaan pada responden juga menjadi pengaruh dalam perasaan yang muncul ketika melihat desain yang di berikan. Semakin erat hubungan pekerjaan responden dengan hal yang kreatif, semakin terlihat atraktif desan yang di berikan. Sedangkan gender dari responden tidak mempengaruhi perasaan yang di timbulkan dan dapat di katakana netral.

Kemudian aspek pada bangunan yang dilihat sebagai pusat atraktifnya itu terdapat pada warna dan bentuk dari bangunan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa turunan warna dari oranye dan violet menjadi warna yang atraktif bagi responden. Sedangkan bentuk bentuk tranformasi masa yang merepresentasikan alam terlihat atraktif ketika responden melihat desain yang di berikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Ketika kita ingin mendesain sebuah bangunan atau museum yang bersifat aktraktif, faktor desain yang perlu di perharikan adalah usia dari pengguna atau pengunjung, Jenis pekerjaan, dan warna serta bentuk dari bangunan sehingga bangunan yang di desain bersifat atraktif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Derian, & Tampubolon, A. C. (2022). MUSEUM SENI KONTEMPORER DI SURABAYA. Dalam *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR: Vol. X* (Nomor 1).
- Direktorat Pelindungan Kebudayaan. (2015, Mei 11). *Permasalahan dan Tantangan Pengembangan Museum*. Direktorat Pelindungan Kebudayaan.
- Efa Naibaho, D., Sipayung, R., & Sofia Tanjung, D. (2020). HUBUNGAN DISIPLIN BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V DI SD NEGERI 24 TANJUNG BUNGA. Dalam *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 10, Nomor 4).
- Fitra, T. (2018). Keterkaitan Perilaku Pengguna dengan Pola Ruang Kawasan. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA)*.
- Fitria, T. A. (2018). Pengaruh Seting Ruang Terhadap Perilaku Pengguna Dengan Pendekatan Behavioral Mapping. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA)*, 1(2), 183–206.
- Ismunandar, R., & Adisyana, G. (2020). *STUDI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN 3D SKETCHUP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*.
- Jurriëns, E. (2019). The countryside in indonesian contemporary art and media: From distant horizons to traversing drones. *Bijdragen tot de Taal-, Land- en Volkenkunde*, 175(4), 446–473. <https://doi.org/10.1163/22134379-17502023>
- Krishbie, B. G., & Dewi, C. S. (2021). Tantangan Museum Seni di tengah Pandemi Covid-19 Kajian: Pameran Imersif Affandi di GNI, 2020. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 9(2). <https://doi.org/10.36806/jsrw.v9i2.119>

- PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. (1995). *TENTANG PEMELIHARAAN DAN PEMANFAATAN BENDA CAGAR BUDAYA DI MUSEUM NOMOR 19 TAHUN 1995*.
- Rianti, N., Laksono, S., & Laksmiyati, D. (2020). Pendekatan Tema Arsitektur Kontemporer pada Pusat Edukasi dan Galeri Seni Rupa Kontemporer di Surakarta. *TEKSTUR: Journal of Architecture, Vol.1, No.2Oktober*.
- Santoso, D. (2020). Transformasi Fasad Pada Permukiman Suku Tengger Desa Ngadas Ditinjau Dari Bentuk Geometri Dasar. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA)*, 3(1).
- Yendra, S. (2019). *Museum dan Galeri(Tantangan dan Solusi)*.
- Yogi, N. (2019). *Penerapan Aplikasi SketchUp Untuk meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan Smk Negeri 2 Binjai. Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil. [Universitas Negeri Medan].* [https://www.academia.edu/40964735/Skripsi\\_S1\\_Unimed\\_Yogi\\_Nikman\\_Penerapan\\_Aplikasi\\_Sketch\\_Up\\_Untuk\\_Meningkatkan\\_Aktivitas\\_Hasil\\_Belajar\\_APLPIG\\_2019](https://www.academia.edu/40964735/Skripsi_S1_Unimed_Yogi_Nikman_Penerapan_Aplikasi_Sketch_Up_Untuk_Meningkatkan_Aktivitas_Hasil_Belajar_APLPIG_2019)