PERANCANGAN MUSEUM LASKAR PELANGI SEBAGAI BENTUK NARASI VISUAL NOVEL KARYA ANDREA HIRATA DAN WUJUD REPRESNTATIF WISATA DI PULAU BELITUNG

Disusun sebai Tugas Akhir untuk memperoleh kelulusan sarjana desain (S.Ds)

Dosen: Bramanta Octa Danuputra, S.Ds., M.Ds

Oleh

Stefanie Kurnia Dewi

2110109007

UNIVERSITAS PRADITA

JURUSAN DESAIN INTERIOR 2024/2025

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : Stefanie Kurnia Dewi
NIM : 2110109007
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Proyek Akhir
Peminatan Tugas Akhir: -
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Laskar Pelangi sebagai Bentuk Narasi visual Novel karya Andrea Hitara dan Wujud Representatif Wisata di Pulau Belitung

Tangerang, 26 Januari 2026
Menyetujui
Pembimbing Skripsi



Bramanta Octa Danaputra, S. Des., M.Ds

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Stefanie Kurnia Dewi
NIM : 2110109007
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Proyek Akhir
Peminatan Tugas Akhir: -
Judul Tugas Akhir : Perancangan Museum Laskar Pelangi sebagai Bentuk Narasi visual Novel karya Andrea Hitara dan Wujud Representatif Wisata di Pulau Belitung

Tealah diujikan dan pada hari Rabu, tanggal 26 Mei, tahun 2026
Dengan dinyatakan lulus

TIM PENGUJI

Pembimbing

Bramanta Octa Danaputra, S. Des., M.Ds

Penguji

Widasapta Sutapa, S.Ds.,M.Ds

Ketua Sidang,

Dwi Putranto WJP, S.T., M.T.

Disahkan oleh:
Kepala Program Studi Desain Interior

Dwi Putranto WJP, S.T., M.T.

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandur unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 20 Juli 2026



Stefanie Kurnia Dewi
2110109007

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya laporan yang berjusul “Perancangan Taman Budaya Bangka Belitung”. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyusunan laporan ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak.

Sebagai penyusun, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari penyusunan maupun tata bahasa panyampaian dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati menerima saran dan kritik dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki laporan ini. Penulis berharap semoga laporan yang disusun ini memberikan manfaat dan juga inspirasi untuk pembaca.

Tangerang, 16 Maret 2024



Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 2
DAFTAR ISI 3
BAB 1 4
PENDAHULUAN 4
1.1 Latar Belakang 4
1.2 Rumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Perancangan 7
1.4 Batasan dan Ruang Lingkup 7
1.4.1 Batasan Perancangan 7
1.4.2 Ruang Lingkup Perancangan 8
1.5 Metodologi Penelitian 9
1.6 Sistematika Perancangan 9
BAB II 10
TINJAUAN PUSTAKA 10
2.1 Tinjauan Umum 10
2.1.1 Definisi Taman Budaya 10
2.1.2 Sejarah Taman Budaya 10
2.1.3 Jenis-Jenis Kebudayaan 11
2.1.4 Fungsi dan Tujuan Taman Budaya 11
2.2 Tinjauan Khusus 11
2.2.1 Definsi Budaya 11
2.2.2 Hasil Budaya Bangka Belitung 12
2.2.3 Kondisi Wilayah Kepulauan Bangka Belitung 13
2.2.4 Kebudayaan dan Pariwisata Kepulauan Bangka Belitung 13
2.2.5 Kebijakan Pemerintah Mengenai Pembangunan Taman Budaya 14
BAB III 14
METODE PERANCANGAN 14
3.1 Data Dasar Proyek 14
3.2 Analisis Perancangan 15
3.2.1. Lokasi Perancangan 15
3.2.2. Analisa Perbandingan 15
3.3 Data Kuisioner 16
3.3.1 Tabel Sederhana 16
3.3.2 Tabel Kompleks 25
3.4 Wawancara 25
3.4.1 Wawancara Pertama 25
3.4.1 Wawancara Kedua 25

ABSTRAK

Pulau Belitung telah mengalami transformasi ekonomi yang signifikan dari sektor pertambangan timah menuju sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Salah satu pendorong utama transformasi ini adalah kesuksesan novel dan film *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata yang menjadikan Belitung dikenal di tingkat nasional maupun internasional. Museum Kata Andrea Hirata yang berdiri sejak tahun 2010 di Gantung, Belitung Timur, merupakan museum sastra pertama di Indonesia yang menjadi representasi perjalanan karya sastra tersebut. Namun, museum ini dinilai belum optimal dalam menyajikan pengalaman ruang yang imersif, naratif, dan merepresentasikan identitas Pulau Belitung secara menyeluruh sebagai destinasi wisata unggulan. Perancangan ulang Museum Kata Andrea Hirata ini bertujuan untuk menghadirkan Museum Laskar Pelangi sebagai wujud narasi visual dari novel karya Andrea Hirata sekaligus sebagai destinasi wisata representatif di Pulau Belitung. Metode perancangan mengacu pada pendekatan Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (2014) yang terdiri dari dua tahap utama, yaitu analisis dan sintesis, mencakup tahapan commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, dan evaluate. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara, studi banding ke Museum Bank Indonesia dan Museum Nasional Indonesia, serta penyebaran kuesioner kepada 30 responden. Konsep perancangan mengintegrasikan desain interior berbasis kearifan lokal Belitung, khususnya elemen arsitektur rumah panggung tradisional, dengan pendekatan cheerful natural yang memadukan material kayu, warna-warna cerah tropis, dan elemen budaya Melayu Belitung seperti payung lilin dan motif batik Sepiak. Tata ruang dirancang secara tematik mengikuti alur cerita novel *Laskar Pelangi*, sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman yang imersif dan emosional dalam setiap ruang. Fasilitas yang dirancang mencakup lobby, galeri seni, ruang pameran interaktif, ruang pertunjukan, perpustakaan, ruang kelas dan workshop, restoran, serta fasilitas pendukung lainnya. Hasil perancangan ini diharapkan mampu menjadikan Museum Laskar Pelangi sebagai museum sastra yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat apresiasi karya sastra, tetapi juga sebagai pusat literasi dan promosi budaya yang memperkuat citra Pulau Belitung sebagai destinasi wisata berbasis budaya di tingkat nasional dan internasional.

Kata Kunci: narasi visual, destinasi wisata, desain interior, museum sastra, literasi

ABSTRACT

Belitung Island has undergone a significant economic transformation from the tin mining sector toward tourism and the creative economy. One of the primary drivers of this transformation is the success of Andrea Hirata's novel and film Laskar Pelangi *(The Rainbow Troops), which brought Belitung to national and international recognition. The Museum Kata Andrea Hirata, established in 2010 in Gantung, East Belitung, is Indonesia's first literary museum and serves as a representation of the journey of this celebrated literary work. However, the museum has been considered suboptimal in delivering an immersive and narrative spatial experience that fully represents the identity of Belitung Island as a premier tourist destination. This redesign project of Museum Kata Andrea Hirata aims to present the Museum Laskar Pelangi as a visual narrative embodiment of Andrea Hirata's novel while also serving as a representative tourist destination on Belitung Island. The design methodology follows the approach of Rosemary Kilmer and Otie Kilmer (2014), comprising two main stages of analysis and synthesis, encompassing the steps of commit, state, collect, analyze, ideate, choose, implement, and evaluate. Data collection was conducted through field observations, interviews, comparative studies at Bank Indonesia Museum and the National Museum of Indonesia, and questionnaires distributed to 30 respondents. The design concept integrates interior design rooted in Belitung's local wisdom, particularly the architectural elements of traditional stilt houses, with a cheerful natural approach combining wooden materials, vibrant tropical colors, and Malay-Belitung cultural elements such as wax umbrellas and Sepiak batik motifs. The spatial layout is designed thematically following the narrative arc of* Laskar Pelangi*, allowing visitors to experience an immersive and emotional journey through each room. Facilities include a lobby, art gallery, interactive exhibition hall, performance room, library, classroom and workshop, restaurant, and other supporting amenities. The outcome of this design is expected to establish the Museum Laskar Pelangi as a literary museum that not only functions as a place for literary appreciation but also as a literacy center and cultural promotion hub that strengthens Belitung Island's image as a culture-based tourist destination at both national and international levels.*

Keywords: *visual narrative, tourist destination, interior design, literary museum, literacy*

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepulauan Belitung telah mengalami transformasi ekonomi dari ekonomi tambang menuju ekonomi baru. Saat ini Pulau Belitung telah berubah menjadi salah satu destinasi pariwisata dalam negeri maupun luar negeri, serta terdapat beberapa industri. Bersamaan dengan ditetapkannya KEK (kawasan ekonomi khusus) Tanjung Kelayang menurut Peraturan Pemerintah Nomor 6 Tahun 2016, dimana dengan adanya KEK ini dapat mendatangkan 59.000 wisatawan pertahunnya. Wisata Pulau Belitung tahun 2025 diproyeksikan sebagai destinasi unggulan dengan fokus pada pelestarian alam, keindahan pantai berpasir putih, dan situs granit UNESCO Global Geopark. Sebagai destinasi prioritas (2025-2029), wilayah ini menonjolkan wisata bahari dan island hopping yang terkelola. Periode terbaik untuk kunjungan adalah April hingga Oktober untuk cuaca cerah.

Pulau Belitung sebagai tujuan wisata semakin meroket berkat kesuksesan film Laskar Pelangi. Selain mengangkat cerita tentang dunia pendidikan di Belitung, film yang diluncurkan pada 2008 tersebut turut menampilkan keindahan alam di pulau Belitung. Sejak kesuksesan film Laskar Pelangi, ada dua lokasi syuting yang selalu menjadi incaran para wisatawan, yaitu Pantai Tanjung Tinggi di Kabupaten Belitung dan SD Muhammadiyah di Belitung Timur. Destinasi wisata tersebut merupakan perwujudan dari Laskar Pelangi.

Andrea Hirata merupakan novelis serta sastrawan Indonesia asal Pulau Belitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Karyanya yang paling terkenal adalah novel Laskar Pelangi, yang kemudian berkembang menjadi tiga sekuel dan memperoleh popularitas luas. Pada tahun 2010, Andrea Hirata mendirikan Museum Kata Andrea Hirata di Gantung, Belitung Timur, sebagai museum sastra pertama di Indonesia. Pendirian museum ini terinspirasi dari kunjungannya ke Mark Twain Boyhood Home and Museum di Missouri, Amerika Serikat, yang memperkaya pengalaman dan kecintaannya terhadap dunia sastra.

Untuk memenuhi kebutuhan permasalahan ini maka diperlukan pengembangan Museum Kata Andrea Hirata menjadi museum yang menyajikan narasi visual yang diciptakan dan terinspirasi dari sebuah novel Laskar Pelangi karya Andrea Hirata. Yaitu dengan cara mengembangkan Museum Kata karya Andrea Hirata menjadi Museum Laskar Pelangi yang diharapkan dapat mengajak pengunjung bernostalgia dengan cerita Laskar Pelangi, melihat koleksi penghargaan Andrea Hirata, dan menjadi wujud representatif wisata di Pulau Belitung yang terbalut dalam sebuah narasi visual dari novel Laskar Pelangi dalam suatu rancangan interior. Karya visual tersebut sebagai titik loncatan untuk karya baru Andrea Hirata. Dengan menyajikan karya sastra dengan menggunakan narasi visual, pengunjung menyelami pandangan multidimensi pada narasi lintas waktu dan ruang.

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk perencanaan dan perancangan desain interior ulang Museum Laskar Pelangi, terdapat beberapa identifikasi masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Minat literasi masyaratakat terhadap dan kepedulian dalam membangun area wisata yang mampu mempresentasikan Pulau Belitung.
2. Seberapa penting seorang novelis Andrea Hirata untuk menjadi bagian yang mempresentasikan Pulau Belitung.
3. Kurangnya representasi Museum Kata milik Andrea Hirata yang dapat menjadi bagian dari destinasi wisata.
4. Kurangnya fasilitas ruang pada area Museum Kata yang ditawarkan pada suatu ruang dan juga tidak mempresentasikan Pulau Belitung,

1.2 Rumusan Masalah

Untuk perencanaan dan perancangan desain interior Museum Laskar Pelangi terdapat beberapa rumusan masalah yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menarasikan cerita novel Laskar Pelangi kedalam bentuk visual dalam nuansa interior ?
2. Bagaimana menjadikan Museum Laskar Pelangi menjadi museum yang menjadi loncatan untuk karya baru Andrea Hirata dan sebagai wujud representatif wisata di Pulau Belitung ?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perencanaan dan perancangan Museum Laskar Pelangi adalah merancang interior Museum Laskar Pelangi yang merefleksikan novel Laskar Pelangi karya Andrea Hirata sebagai narasi visual sehingga penceritaan kisah atau penyampaian pesan yang dominan

menggunakan media visual seperti gambar, ilustrasi, foto, atau video, bukan teks, untuk menciptakan pengalaman yang imersif, emosional, dan mudah dipahami audiens, mengandalkan elemen seperti karakter, latar, cahaya, dan alur untuk membangun cerita. Ini adalah cara berkomunikasi yang kuat karena otak memproses visual jauh lebih cepat daripada kata-kata, menjadikannya efektif dalam berbagai media. Melalui narasi visual, penulis dapat membangun alur cerita yang tercermin dalam elemen-elemen interior seperti tata ruang, warna, material, pencahayaan, serta objek dekoratif.

1.4 Batasan dan Ruang Lingkup

Perencanaan dan perancangan ineterior Museum Laskar Pelangi berkesinambungan dengan cerita Laskar Pelangi yang merupakan novel karya Andrea Hirata. Melalui novel ini, Museum Laskar Pelangi diharapkan mampu mewujudkan respresntatif Laskar Pelangi sebagai branding desitinasi wisata di Pulau Belitung. Untuk potensi pasar, target prioritas audiensnya adalah orang yang memiliki ketertarikan terhadap Laskar Pelangi, baik novel maupun filmnya, serta orang yang memiliki tingkat membaca yang tinggi.

1.4.1 Batasan Perancangan

a. Aspek Demografis

Taman Budaya Bangka Belitung mencakup beberapa aspek demografis dengan batasan sebagai berikut,

- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Rentang Usia : Usia produktif (25 - 50 tahun)
- Pendidikan : Pascasarjana
- Pekerjaan : Wiraswasta, wirausaha, dan seniman

- Kelas Finansial : Menengah keatas, ekonomi stabill, dan mandiri secara finansial

b. Aspek Geografis

Dampak dari popularitas film *Laskar Pelangi* langsung terasa. Belitung yang tadinya terkenal sebagai pulau timah, kini mulai bertransformasi menjadi pulau wisata. Jumlah akomodasi pun semakin banyak di Belitung. Pulau Belitung ditetapkan menjadi *Geopark* Nasional pada Desember 2017. Secara internasional, pada 15 April 2021, Pulau Belitung ditetapkan menjadi Belitong UNESCO *Global Geopark* pada Sidang ke 211 Dewan Eksekutif UNESCO (kwriu.kemdikbud.go.id) dan sertifikatnya dikeluarkan pada 16 Desember 2021 (*Global Geopark Networks Executive Board*). Kategori *Small Islands Geopark* cukup langka di UNESCO *Global Geopark*. Hal itu menjadikan Belitung istimewa. Pada tahun 2022, Belitung juga menjadi tempat Pertemuan G20. Belitung mendapatkan sorotan internasional dan nasional. Secara nasional, Pulau Belitung ditetapkan menjadi Kawasan Ekonomi Khusus (KEK) Tanjung Kelayang berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 6 Tahun 2016. KEK yang diresmikan oleh Presiden Joko Widodo pada 14 Maret 2019 dan termasuk ke dalam 10 destinasi pariwisata prioritas.

c. Aspek Psikologis

Dalam perancangan ulang Museum Kata karya Andrea Hirata, aspek psikologis menjadi salah satu batasan penting yang perlu diperhatikan untuk menciptakan pengalaman ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan dampak emosional dan kognitif bagi pengunjung. Pertimbangan psikologis ini meliputi bagaimana suasana ruang, warna,

pencahayaan, dan elemen interior dapat memengaruhi perasaan, persepsi, serta kenyamanan pengunjung selama berada di dalam museum.

Desain interior dirancang untuk menumbuhkan perasaan hangat, tenang, dan penuh inspirasi, sejalan dengan nilai-nilai perjuangan, mimpi, dan semangat literasi yang terkandung dalam karya-karya Andrea Hirata. Pemilihan warna cerah dan kontras lembut diharapkan dapat menstimulasi emosi positif dan semangat belajar. Tata ruang juga diatur agar sirkulasi pengunjung terasa mengalir dan mudah dipahami, sehingga menciptakan rasa nyaman dan aman secara psikologis.

Selain itu, museum diharapkan mampu membangkitkan keterikatan emosional melalui penyajian kisah dan karya sastra yang menggugah, serta menghadirkan suasana reflektif yang mengundang pengunjung untuk merenung dan terinspirasi. Dengan demikian, aspek psikologis menjadi batasan penting dalam memastikan desain museum mampu memberikan pengalaman yang bermakna, menyentuh, dan mendukung tujuan edukatif serta emosional dari Museum Kata itu sendiri.

1.4.2 Ruang Lingkup Perancangan

Perangan Ulang Museum Kata Andrea Hirata akan mencakup fasilitas dan ruang sebagai berikut:

2.4.2.1 Lobby & Ruang Tunggu

Lobby museum merupakan area pertama yang menyambut pengunjung sekaligus berfungsi sebagai tempat orientasi sebelum memasuki ruang pamer. Ruang ini menjadi pusat penerimaan dan

informasi mengenai museum, seperti denah, jadwal kegiatan, serta aturan kunjungan. Selain sebagai area transisi dari luar ke dalam, lobby juga berperan sebagai tempat berkumpul dan menunggu dengan suasana yang nyaman. Desain dan elemen estetikanya mencerminkan karakter serta tema museum, sehingga memberikan kesan pertama yang kuat dan menarik bagi pengunjung.

2.4.2.2 Galeri Seni

Galeri seni berfungsi sebagai ruang apresiasi terhadap karya visual, baik yang terinspirasi dari *Laskar Pelangi* maupun karya seniman lokal Belitung. Ruang ini menjadi wadah untuk menampilkan lukisan, instalasi, foto, atau karya visual lain yang merepresentasikan nilai-nilai pendidikan, budaya, dan semangat literasi. Penataan galeri diupayakan menghadirkan suasana reflektif dan inspiratif bagi pengunjung.

2.4.2.3 Ruang Pertunjukan

Ruang pertunjukan disediakan sebagai area kegiatan seni dan budaya seperti teater, musik, puisi, atau pembacaan karya sastra. Fungsi ruang ini adalah untuk memperluas pengalaman pengunjung melalui pertunjukan yang mengekspresikan nilai-nilai *Laskar Pelangi* serta memperkuat peran museum sebagai ruang interaksi kreatif.

2.4.2.4 Ruang Pameran Interaktif

Ruang pameran interaktif dirancang untuk menghadirkan pengalaman literasi yang partisipatif. Pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan instalasi digital, media audiovisual, atau aktivitas

tematik yang berkaitan dengan perjalanan karya Andrea Hirata. Tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan imersif sehingga pesan literasi dapat tersampaikan lebih efektif.

2.4.2.5 Ruang Kelas dan Workshop

Ruang ini berfungsi sebagai tempat kegiatan edukatif seperti pelatihan menulis, diskusi sastra, kelas seni, maupun lokakarya kreatif. Area ini dirancang fleksibel dan nyaman untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif, baik bagi pelajar, mahasiswa, maupun komunitas lokal.

2.4.2.6 Perpustakaan

Perpustakaan menjadi pusat literasi dalam museum, menyediakan koleksi buku karya Andrea Hirata, literatur tentang sastra Indonesia, dan referensi budaya Belitung. Ruang ini dirancang tenang, hangat, dan kondusif untuk membaca atau penelitian. Selain itu, perpustakaan juga menjadi simbol kesinambungan semangat pendidikan yang diangkat dalam *Laskar Pelangi*.

2.4.2.7 Restauran dan Kafe

Restoran dan kafe berfungsi sebagai area rekreatif sekaligus sarana sosial bagi pengunjung. Selain menyajikan hidangan khas Belitung, ruang ini juga dirancang untuk mendukung suasana santai dan inspiratif — misalnya dengan interior bertema literasi dan kutipan sastra. Kafe literasi ini diharapkan menjadi tempat interaksi antarwisatawan dan masyarakat lokal.

2.4.2.8 Office

Area kantor (office) digunakan sebagai ruang administrasi dan pengelolaan museum. Fungsi utamanya adalah mengatur operasional harian, koordinasi kegiatan, serta pengelolaan koleksi dan program museum. Ruang ini membutuhkan tata ruang efisien yang menunjang aktivitas staf tanpa mengganggu area publik.

2.4.2.9 Storage

Storage atau ruang penyimpanan digunakan untuk menyimpan koleksi museum yang tidak dipamerkan, peralatan pameran, serta perlengkapan operasional lainnya. Ruang ini harus memiliki sistem penyimpanan yang aman dan terorganisir dengan baik untuk menjaga kualitas benda koleksi dan mendukung kegiatan pameran.

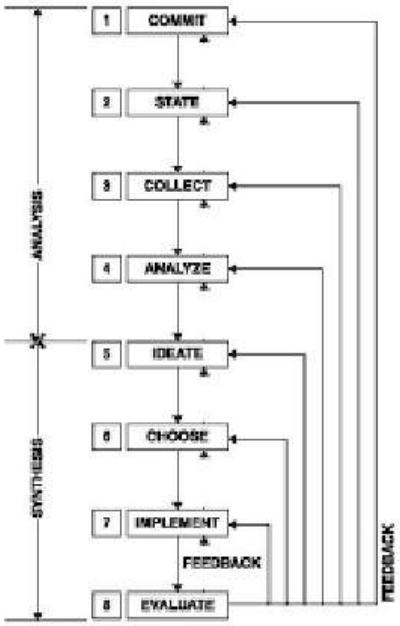
2.4.2.10 Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung mencakup area seperti toilet, mushola, ruang keamanan, area servis, dan area parkir. Keberadaan fasilitas ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas pengunjung selama berada di museum. Semua fasilitas pendukung diupayakan memenuhi standar kenyamanan dan ramah bagi semua kalangan.

1.6 Sistematika Perancangan

Proses perancangan yang dipraktikkan mengikuti metode yang diajukan oleh Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer. Menurut Kilmer (2014), proses perancangan terbagi menjadi dua tahap, yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis, desainer akan mengumpulkan informasi yang menjadi

sumber masalah dalam perancangan, serta mengusulkan ide perancangan untuk mengatasi masalah tersebut. Sedangkan pada tahap sintesis, desainer akan menggunakan informasi yang telah dikumpulkan pada tahap analisis untuk merancang solusi dari masalah yang diidentifikasi.



Tahap analisis dan tahap sintesis dapat diuraikan lagi menjadi tahap-tahap yang lebih detail. Tahap analisis terdiri dari commit, state, collect, analyze, sedangkan tahap sintesis terdiri dari ideate, choose, implement, evaluate. Berikut merupakan penjelasan mengenai tahap-tahap tersebut:

1. Commit

Tahap designer menerima proyek dan membuat jadwal pengerjaannya. Desainer menjadikan Taman Budaya Negeri Laskar Pelangi sebagai topik perancangan tugas akhir.

2. State

Latar Belakang dan masalah dari suatu rancangan akan didefinisikan di tahap ini.

3. Collect

Pada tahap ini, desainer akan mencari data literatur yang relevan untuk proyeknya. Desainer akan mengumpulkan data dari survei yang dilakukan secara offline / online.

4. Analyze

Desainer menganalisis masalah yang ada dalam suatu perancangan dan membuat konsep yang sesuai dengan solusi perancangan.

5. Ideate

Desainer berada dalam fase di mana mereka menghasilkan berbagai ide atau alternatif untuk mencapai tujuan perancangan. Proses pencarian ide terbagi menjadi dua tahap, yaitu fase gambar, yang melibatkan bubble diagram, rencana, dan sketsa yang mendukung kebutuhan dan fungsi ruang yang dirancang.

6. Choose

Mengambil satu alternatif desain yang dapat menyelesaikan masalah perancangan dengan baik.

7. Implement

Membuat bentuk Visual (Gambar 2D dan 3D) dari alternatif desain yang dipilih

1. Evaluate

Mengevaluasi desain yang telah dibuat. Setelah evaluasi dilakukan, desainer akan melakukan revisi desain agar gambar kerja sudah tidak berubah lagi.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Museum

2.1.1.1 Pengertian Museum

Museum berasal dari istilah Latin *mouseion*, yang pada awalnya merujuk pada tempat pemujaan bagi sembilan dewi yang melambangkan seni dan ilmu pengetahuan. Pada masa itu, *mouseion* juga berfungsi sebagai pusat kegiatan intelektual—tempat para cendekiawan berkumpul untuk melakukan penelitian, mengajar, serta mengelola perpustakaan (Murray, 1904; Moore, 1994; McLean, 1997).

Dalam bahasa Latin, istilah museum awalnya digunakan untuk menyebut bangunan universitas di Alexandria sekitar tahun 1615. Kata *mouseion* kemudian berkembang maknanya menjadi tempat untuk kegiatan studi dan penyimpanan koleksi perpustakaan. Di Inggris, istilah museum pertama kali tercatat pada tahun 1683 dan merujuk pada gedung yang digunakan untuk menampilkan atau memamerkan berbagai objek.

Sebelum dekade 1990-an, perhatian utama museum berfokus pada *tangible evidence* atau bukti fisik. Fokus ini sejalan dengan fungsi museum sebagai lembaga yang bertugas untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, menafsirkan, dan memamerkan koleksi nyata tersebut (Harrison, 2005, hlm. 38). Namun, aspek *intangible* juga memiliki peran penting untuk dilestarikan dalam konteks museum. Pentingnya warisan budaya tak benda (*intangible heritage*) diakui secara internasional, salah satunya melalui *UNESCO Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage* yang disahkan pada tahun 2003. Kesadaran akan hal ini juga tercermin dalam peringatan *International Museum Day* oleh ICOM pada 18 Mei 2004, yang mengangkat tema *Museums and Intangible Heritage*. Tema tersebut muncul sebagai respons terhadap kecenderungan museum yang selama ini lebih

berfokus pada warisan berwujud dan kurang memberi perhatian pada representasi aspek nonfisik atau takbenda.

Pada pengertian ini museum bertugas mengumpulkan, meneliti, merawat, dan memamerkan warisan manusia, baik yang tangible maupun intangible. Saat ini, museum tidak hanya menampilkan benda, tetapi juga menyampaikan makna dan nilai yang terkandung di dalamnya, sehingga pengunjung dapat memahami konteks sejarah dan sosial budaya dari setiap objek.latar belakang individu maupun konteks sosial budaya yang melingkupinya.

2.1.1.2 Pengertian Museum

Museum berasal dari istilah Latin *mouseion*, yang pada awalnya merujuk pada tempat pemujaan bagi sembilan dewi yang melambangkan seni dan ilmu pengetahuan. Pada masa itu, *mouseion* juga berfungsi sebagai pusat kegiatan intelektual—tempat para cendekiawan berkumpul untuk melakukan penelitian, mengajar, serta mengelola perpustakaan (Murray, 1904; Moore, 1994; McLean, 1997).

2.1.1.2 Sejarah Museum Indonesia

Sejarah museum di Indonesia memiliki akar yang panjang, bahkan lebih tua dibanding negara lain di Asia Tenggara. Cikal bakalnya muncul pada 1778 dengan berdirinya *Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen*, yang kemudian berkembang menjadi Museum Nasional pada 1970. Sebelumnya, Georg Eberhard Rumphius telah mendirikan *De Amboinsch Rariteitenkamer* di Ambon pada 1662, yang dianggap sebagai museum

pertama meski tidak bertahan lama. Menjelang kemerdekaan, sejumlah museum penting telah hadir, seperti Museum Radyapustaka (1890), Museum Zoologi Bogor (1894), Museum Purbakala Trowulan (1920), dan Museum Geologi Bandung (1929) (Soekmono, 2001; Kartodirdjo, 2007).

Pasca kemerdekaan, pemerintah Indonesia membentuk Jawatan Kebudayaan pada 1948, yang kemudian menelurkan Urusan Museum pada 1957 dan berkembang menjadi Direktorat Permuseuman pada 1975. Struktur kelembagaan ini terus mengalami perubahan, hingga pada 2005 dibentuk kembali Direktorat Museum di bawah Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Dari sisi klasifikasi, sejak 1971 museum dibagi menjadi Museum Umum, Khusus, dan Lokal, kemudian pada 1980 disederhanakan menjadi Museum Umum dan Khusus dengan tingkatan Nasional, Regional, dan Lokal (Soekmono, 2001; Kartodirdjo, 2007).

2.1.1.3 Fungsi Museum

Istilah museum berasal dari kata Latin *mouseion*, kuil untuk sembilan dewi *muze* anak Zeus. Sejak awal, museum dipahami sebagai lembaga ilmiah dan kesenian yang fungsi dasarnya tidak berubah, meskipun mengalami penyesuaian zaman. Menurut ICOM, museum adalah lembaga permanen, nirlaba, terbuka untuk umum, yang mengakuisisi, merawat, dan memamerkan koleksi untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan rekreasi. Sementara itu, PP No. 19 Tahun 1995 menegaskan bahwa museum berfungsi sebagai tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda budaya maupun alam, sehingga memiliki dua peran utama: pelestarian dan sumber informasi.

1) Sebagai lembaga pelestarian, museum memiliki tiga fungsi utama.

- Penyimpanan, yang mencakup kegiatan pengumpulan, pencatatan, penomoran, serta penataan koleksi baik di ruang pamer maupun gudang penyimpanan sesuai ketentuan.
- Perawatan, yaitu upaya pencegahan dan penanggulangan kerusakan koleksi yang dilakukan tenaga ahli, termasuk pembuatan duplikat untuk menjaga keberlangsungan fungsi koleksi sebagai sumber informasi.
- Pengamanan, yang meliputi perlindungan koleksi dari kerusakan akibat faktor alam maupun manusia, melalui penyediaan sarana keamanan, pengaturan tata tertib pengunjung, serta penempatan tenaga pengawas khusus.

2) Sebagai sumber informasi, museum berperan melalui kegiatan penelitian dan penyajian. Penelitian dilakukan untuk mendukung pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi, dengan izin resmi dari kepala museum, serta hasilnya wajib diserahkan sebagai arsip. Jika penelitian berpotensi merusak koleksi, pendampingan petugas museum menjadi syarat. Sementara itu, penyajian dilakukan melalui pameran, tur berpemandu, ceramah, bimbingan karya tulis, pemutaran media audio-visual, maupun program museum keliling. Dengan demikian, museum dapat berfungsi sebagai jendela informasi baik mengenai daerah, sejarah, maupun ilmu pengetahuan — serta menjadi sarana edukatif yang bermanfaat bagi peningkatan kecerdasan masyarakat.

2.1.1.4 Unsur-Unsur Museum

Unsur utama museum mencakup bangunan atau lokasi, koleksi, pengelola, dan pengunjung.

1) Bangunan/Lokasi



Bangunan museum berfungsi sebagai sarana penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan koleksi, sehingga perlu dilengkapi dengan bangunan pokok dan penunjang. Bangunan pokok meliputi ruang pameran tetap dan temporer, auditorium, kantor administrasi, perpustakaan, laboratorium, ruang penyimpanan dan transit koleksi, ruang edukasi, serta bengkel kerja preparasi. Adapun bangunan penunjang mencakup ruang cenderamata dan kafetaria, loket tiket dan penitipan barang, lobi, toilet, area parkir dan taman, serta pos jaga.

2) Koleksi

Koleksi museum merupakan benda material hasil budaya manusia maupun alam yang terkait dengan cabang ilmu pengetahuan tertentu. PP No. 19 Tahun 1995 menyebutkan bahwa koleksi museum mencakup benda cagar budaya bergerak maupun benda tertentu lain yang disimpan, dirawat, diamankan, dan

dimanfaatkan di museum. Pada prinsipnya, koleksi dapat berupa benda asli (*realia*), replika, maupun reproduksi yang sah sesuai ketentuan permuseuman, dengan tujuan utama pelestarian dan pemanfaatan bagi masyarakat.

3) Pengelola

Pengelola museum adalah petugas yang menjalankan operasional museum di bawah pimpinan seorang kepala museum. Struktur pengelolaan terbagi menjadi Bagian Administrasi dan Bagian Teknis.

Bagian Administrasi menangani ketenagaan, keuangan, surat-menyurat, kerumahtanggaan, pengamanan, serta registrasi koleksi. Sementara itu, Bagian Teknis meliputi tenaga pengelola koleksi (inventarisasi dan kajian), tenaga konservasi (pemeliharaan koleksi), tenaga preparasi (penataan pameran dan sarana prasarana), serta tenaga bimbingan dan humas (informasi dan publikasi koleksi kepada masyarakat).

4) Pengunjung

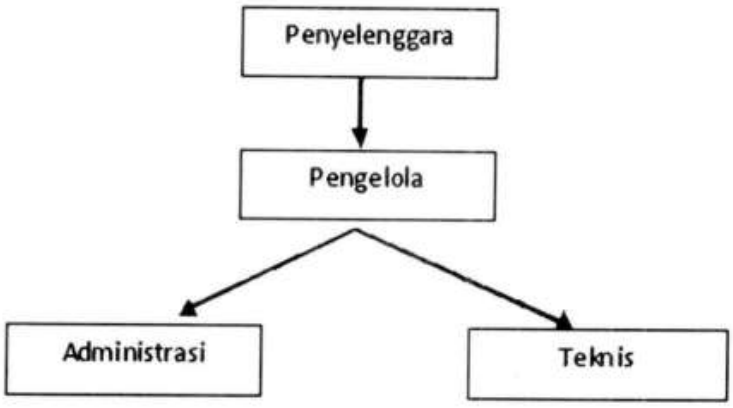
Pengunjung museum dapat dibedakan berdasarkan intensitas kunjungan dan tujuan. Berdasarkan intensitasnya, terdapat pengunjung rutin seperti kolektor, seniman, desainer, ilmuwan, mahasiswa, dan pelajar, serta pengunjung yang baru pertama kali datang. Sementara itu, berdasarkan tujuan, pengunjung terdiri atas pelaku studi, pengunjung dengan kepentingan khusus, dan pengunjung rekreasi. Dengan memahami karakteristik tersebut, pengelola museum diharapkan mampu menyesuaikan pelayanan sesuai kebutuhan, terutama karena di Indonesia mayoritas pengunjung adalah pelajar, disamping adanya pengunjung yang datang atas dasar ikatan emosional dengan tradisi budaya setempat.

2.1.2 Manajemen Museum di Indonesia

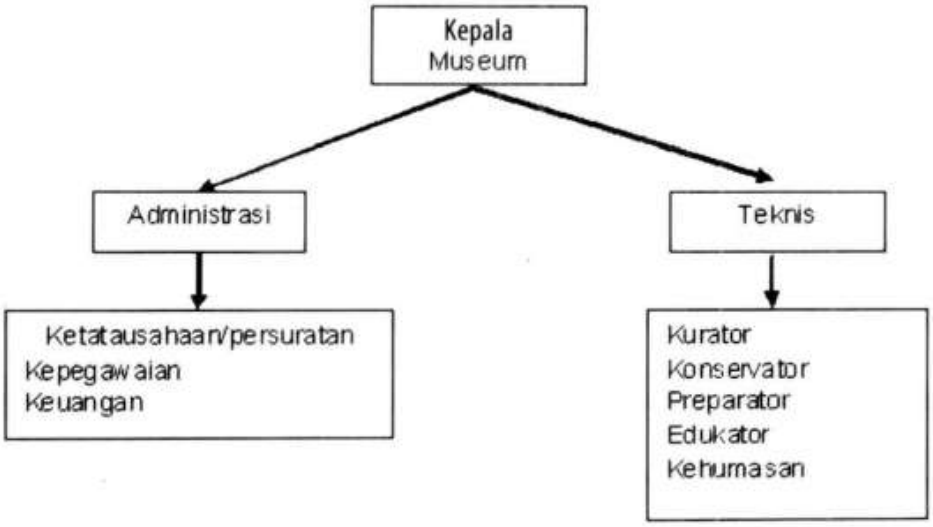
Museum berfungsi sebagai pelestari dan sumber informasi budaya dengan tanggung jawab moral kepada masyarakat. Oleh karena itu, museum perlu memiliki visi dan misi yang jelas serta struktur organisasi yang membedakan penyelenggara, yang menginisiasi pendirian museum, dan pengelola, yang menjalankan operasional seperti perawatan dan pemanfaatan koleksi. Unsur-unsur manajemen ini penting untuk memastikan fungsi dan tujuan museum tercapai.

2.1.2.1 Organisasi Museum

Museum harus memiliki organisasi yang terdiri atas penyelenggara dan pengelola. Penyelenggara dapat berasal dari pemerintah pusat, daerah, maupun yayasan. Adapun pengelola merupakan pihak yang ditugaskan untuk melaksanakan fungsi museum, mulai dari pengumpulan, penelitian, penyimpanan, perawatan, pengamanan, hingga penyajian informasi kepada publik.



Struktur organisasi museum umumnya terdiri atas seorang kepala museum, bagian administrasi yang menangani ketatausahaan, kepegawaian, dan keuangan, serta bagian teknis yang mencakup kurator, konservator,



preparator, edukator, dan humas.

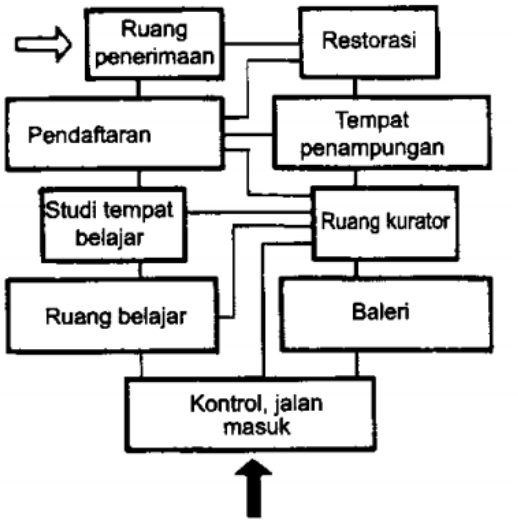
2.1.3 Standarisasi Museum

2.1.3.1 Ruang Pameran

Ruangan untuk memamerkan karya seni dan ilmu pengetahuan umum sebaiknya memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Terlindungi dari gangguan, pencurian, kelembaban, debu, serta kondisi yang dapat merusak koleksi.
2. Mendapatkan pencahayaan yang baik dan terang, karena hal ini sangat penting bagi kualitas pameran.

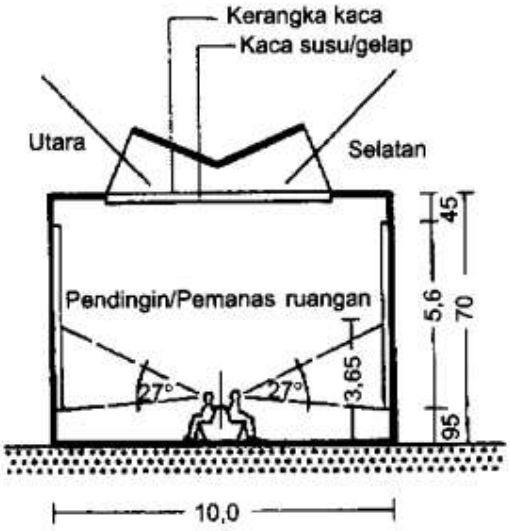
- Koleksi lukisan (seperti lukisan tembaga, gambar tangan, dan sejenisnya) sebaiknya disimpan dalam lemari khusus dengan kedalaman 80 cm dan tinggi 60 m.
- Untuk karya tertentu seperti lukisan minyak, dipamerkan di ruang khusus dengan posisi dinding yang dapat berubah sesuai kebutuhan.

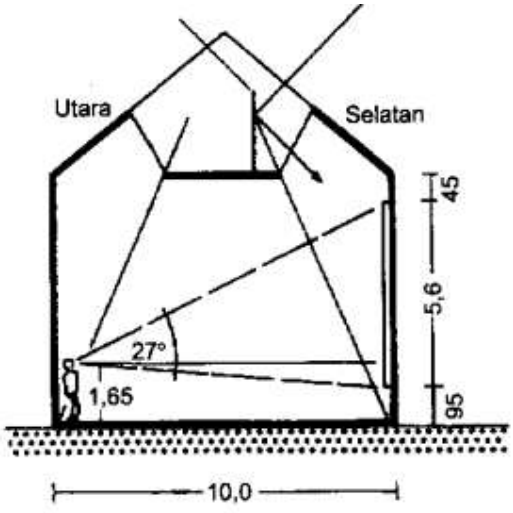


A. Tata Letak Pameran

Pameran yang baik idealnya dapat dinikmati pengunjung tanpa menimbulkan rasa lelah. Penyusunan ruang harus disesuaikan dengan bentuk ruangan serta tidak menimbulkan kesan sempit. Penempatan kelompok lukisan pada satu dinding besar dapat membuat ruangan terasa lebih kecil, sehingga perlu perbandingan ukuran ruang dengan dimensi karya yang dipamerkan. Hal ini terutama penting bagi lukisan berukuran besar.

Sudut pandang normal untuk melihat karya adalah sekitar 54°, dengan sudut minimum 27° dari sisi bidang lukisan. Pencahayaan ideal pada dinding dengan jarak 10 m adalah sekitar 4,9 m, sedangkan di atas 70 cm untuk lukisan kecil bergantung pada titik pusat perhatian lukisan tersebut.

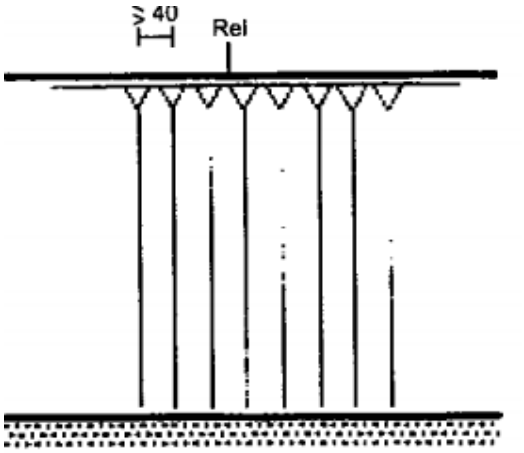


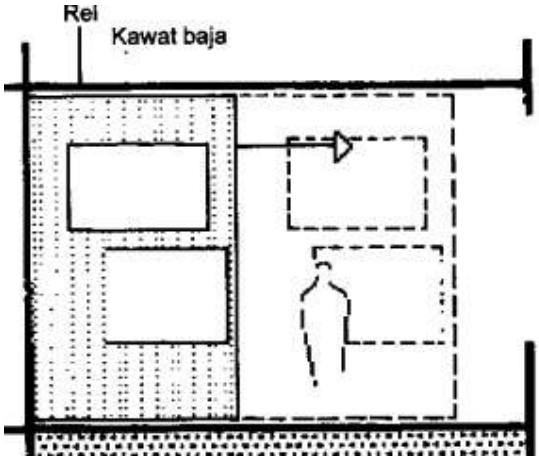


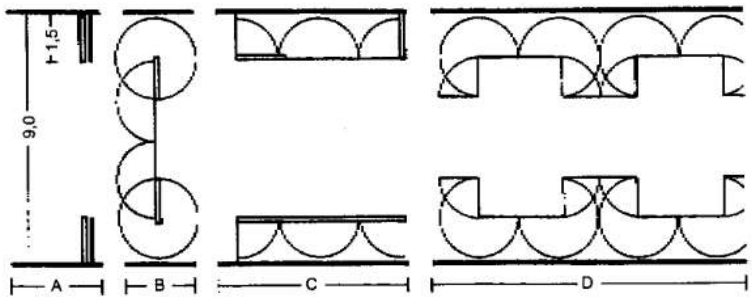
Andrea Hirata Penulis Novel Laskar Pelangi

B. Kebutuhan Ruang

- Tempat hiasan gantung: 3–5 m²
- Bidang dasar material lukisan: 6–10 m²
- Penyimpanan uang logam: 1 m² (setara luas lemari pakaian)



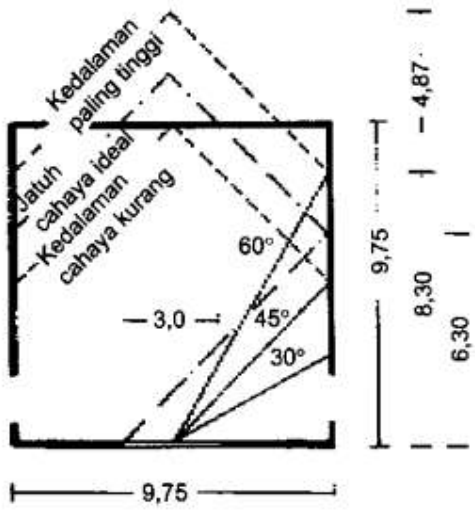


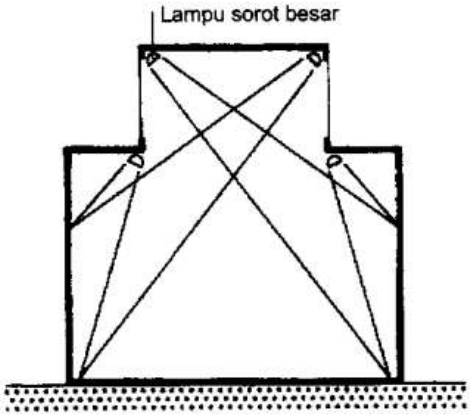


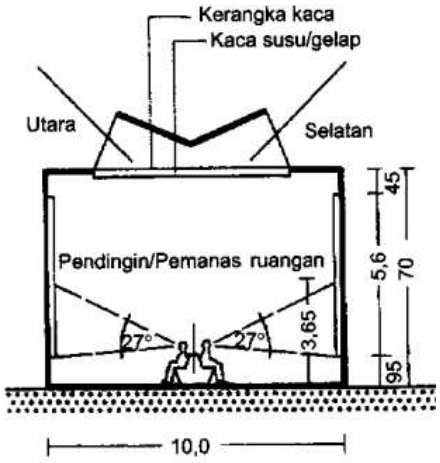
C. Pencahayaan

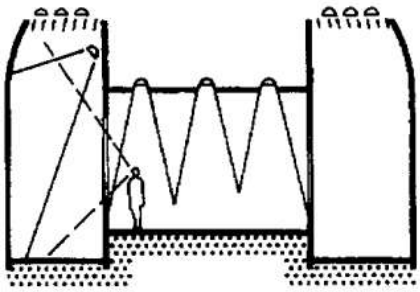
Pencahayaan museum harus dirancang dengan baik. Posisi menggantung lukisan yang ideal berada pada ketinggian antara 2,13 m hingga 6,70 m, dengan sudut kemiringan 30°–60° dari dinding. Untuk lukisan dengan panjang 3,04–3,65 m, penempatan tersebut dianggap proporsional. Dalam instalasi gabungan,

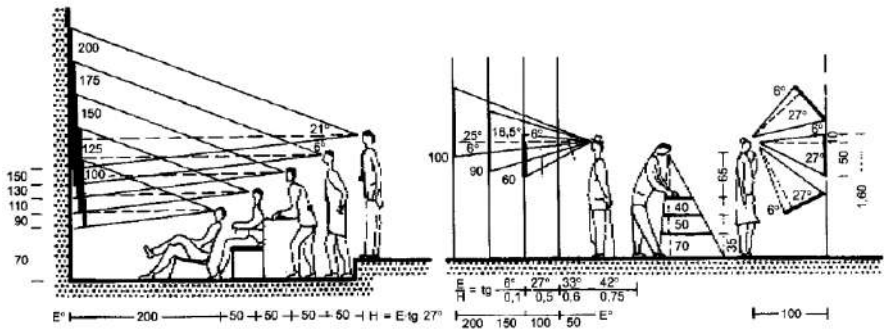
sebaiknya tidak menggunakan lorong melainkan jalur yang menyatu agar alur kunjungan lebih nyaman.






Kerangka kaca
Kaca susu/gelap
Utara
Selatan
45
Pendingin/Pemanas ruangan
5,6
70
27°
27°
3,65
95
10,0




200
175
150
125
100
21°
150
130
110
90
70
E°
200
50
50
50
50
H = E·tg 27°
100
25°
18,5°
6°
90
60
E/H = tg
6°/0,1
27°/0,5
33°/0,6
42°/0,75
200
150
100
50
E°
100
6°
27°
8°
27°
27°
6°
40
50
70
35
65
10
50
160

Standar sudut pandang pengunjung terhadap objek pameran di sebuah museum atau ruang display. Pada bagian kiri, terlihat bagaimana posisi duduk maupun berdiri pengunjung menentukan ketinggian bidang pandang yang nyaman. Sudut pandang ideal berkisar antara 21° hingga 27°, dengan titik pusat perhatian pada ketinggian sekitar 110–150 cm dari lantai, sehingga mata pengunjung dapat menangkap objek secara optimal tanpa menimbulkan rasa lelah.

Pada bagian kanan, ditunjukkan variasi sudut pandang vertikal dan horizontal terhadap karya yang dipasang di dinding. Ketika berdiri, jarak mata pengunjung rata-rata 160 cm dari lantai, dengan sudut penglihatan sekitar 6° hingga 27° ke atas maupun ke bawah. Untuk karya berukuran lebih kecil, ketinggian penempatan ideal berkisar antara 50–70 cm dari lantai hingga titik tengah karya sejajar dengan pandangan mata. Dengan demikian, baik dalam posisi duduk maupun berdiri, pengunjung tetap mendapatkan kenyamanan visual, sementara karya seni dapat ditampilkan dengan proporsional sesuai standar ergonomi dan antropometri.

2.1.3.1 Studi Ergonomi

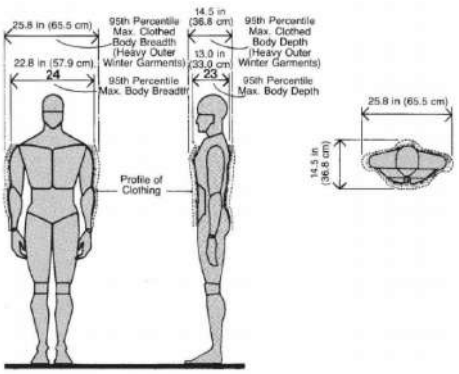
Perancangan ruang publik harus memperhatikan kelancaran pergerakan manusia serta fasilitas pendukung kenyamanan pengguna. Kualitas hubungan antara tubuh manusia dan ruang interior memengaruhi kenyamanan sekaligus keselamatan publik. Untuk menentukan ukuran pintu, lebar koridor, atau dimensi tangga, ukuran tubuh manusia harus dijadikan acuan utama. Desainer perlu berhati-hati dalam menggunakan standar atau aturan umum tanpa mempertimbangkan kesesuaian data ukuran tubuh manusia yang terbaru,

meskipun aturan tersebut tercantum dalam kode bangunan. Tujuan utama dari aturan-aturan itu adalah memastikan keselamatan pengguna.

Oleh karena itu, ukuran lebar ruang harus berdasarkan data terbaru tentang dimensi tubuh manusia agar dapat menampung sebagian besar pengguna.

Ruang sirkulasi horizontal mencakup berbagai area pergerakan dalam bangunan publik, seperti koridor dengan lebar antara 152,4 cm hingga 365,8 cm, lobi, dan jalur pejalan kaki serta area sirkulasi luas. Perencanaan ruang-ruang tersebut merupakan proses yang kompleks karena melibatkan berbagai variabel, antara lain volume arus pejalan kaki yang diukur berdasarkan jumlah individu per lebar jalur per satuan waktu, kecepatan berjalan, jarak antar pejalan kaki, serta panjang antrean.

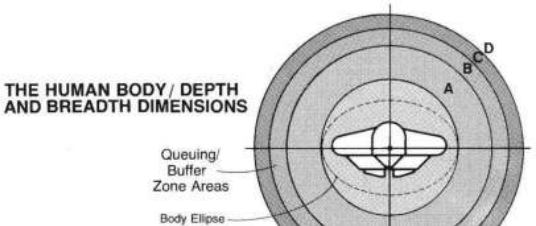
Meskipun demikian, aspek antropometrik — yang berkaitan dengan ukuran dan dimensi tubuh manusia — tetap menjadi elemen fundamental dalam proses perancangan. Pertimbangan ini mencakup tidak hanya faktor fisik, tetapi juga aspek fisiologis dan psikologis pengguna ruang. Oleh karena itu, ukuran dasar tubuh manusia, seperti lebar dan kedalaman maksimum tubuh, digunakan sebagai satuan pengukuran utama dalam perancangan koridor dan area antrean guna memastikan ruang sirkulasi yang aman, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan mayoritas pengguna.



THE HUMAN BODY / DEPTH AND BREADTH DIMENSIONS

Diagram menunjukkan ukuran tubuh manusia berdasarkan persentil ke-95 dari data antropometrik, dengan tambahan sekitar 7,6 cm untuk memperhitungkan ketebalan pakaian. Perhitungan ini menghasilkan lebar tubuh sekitar 65,5 cm, yang dianggap lebih akurat dibanding ukuran lama 55,9 cm yang hanya didasarkan pada lebar bahu rata-rata. Menurut para ahli, ukuran lebar tubuh lebih mewakili variasi pengguna dibanding data rata-rata. Selain itu, penelitian Dr. John Fruin tentang pergerakan pejalan kaki digunakan untuk menentukan tingkat kenyamanan berdasarkan kepadatan, dengan tubuh manusia digambarkan sebagai satuan dasar berbentuk elips berukuran 45,6 x 61 cm.

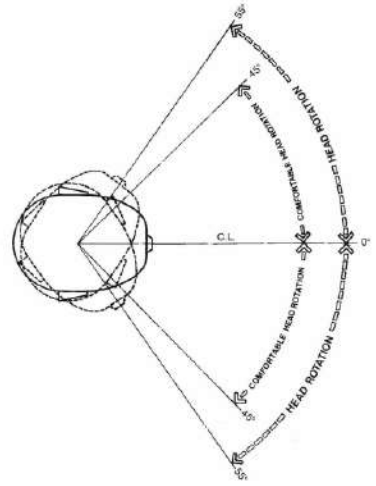
Diagram tersebut menggambarkan empat zona jarak antar individu berdasarkan tingkat kenyamanan dan kepadatan pejalan kaki. Zona Sentuh *(Touch Zone)* memiliki jarak paling rapat, di mana kontak fisik sulit dihindari dan pergerakan terbatas. Zona Tanpa Sentuh *(No-Touch Zone)* memungkinkan orang menghindari kontak selama tidak bergerak aktif. Zona Pribadi *(Personal*



Zone) memberi ruang cukup untuk menjaga jarak antar tubuh dan memungkinkan pergerakan terbatas, sedangkan Zona Sirkulasi *(Circulation Zone)* menyediakan ruang paling luas untuk bergerak bebas tanpa mengganggu orang lain. Pembagian ini, berdasarkan penelitian John J. Fruin (1971), digunakan untuk memahami hubungan antara kepadatan pejalan kaki dan kenyamanan ruang publik.

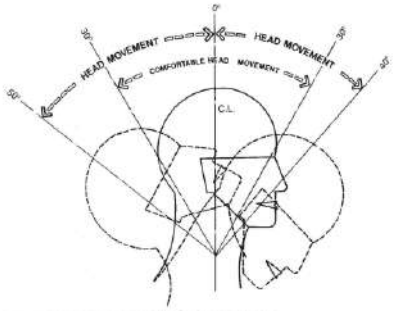
Perancangan ruang audiovisual memerlukan pemahaman tentang akustik, pendengaran, dan penglihatan manusia. Namun, dalam konteks ini, aspek antropometri penglihatan menjadi sangat penting. Faktor seperti tinggi mata antara orang pendek dan tinggi (baik dalam posisi duduk maupun berdiri), perbedaan tinggi mata antara pria dan wanita, bidang pandang manusia, zona pandang yang nyaman, serta batas gerakan kepala dan mata sangat berpengaruh dalam menciptakan hubungan yang tepat antara pengguna dan sistem komunikasi visual.

Kualitas interaksi antara sistem komunikasi visual dan penggunanya sangat dipengaruhi oleh sejauh mana desain sistem dan ruang interior menyesuaikan kemampuan dan keterbatasan manusia. Bagi arsitek atau desainer interior, yang paling penting diperhatikan adalah biomekanika tubuh, termasuk batas gerakan kepala, serta geometri dan sudut pandang mata, baik saat duduk maupun berdiri. Pergerakan kepala dan mata—ke atas, bawah, maupun ke samping—menentukan sejauh mana seseorang dapat melihat dan mengikuti tampilan visual. Gambar pada halaman berikut menggambarkan batas gerakan kepala dan bidang pandang mata secara horizontal dan vertikal.



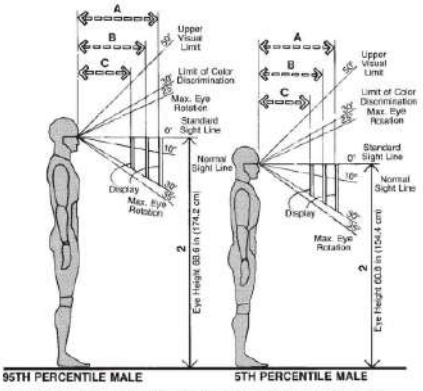
HEAD MOVEMENT IN HORIZONTAL PLANE

Gerakan sendi biasanya dicatat dalam tiga bidang utama: sagital (vertikal dari depan ke belakang), frontal/koronal (vertikal dari samping), dan transversal (horizontal). Dalam penelitian biokinematika, ketiga bidang ini dianggap sebagai sumbu ortogonal yang berpusat pada panggul. Kepala dapat berputar sekitar 45° ke kiri atau kanan pada bidang horizontal tanpa rasa sakit, memperluas area pandang dari satu posisi. Bidang vertikal menunjukkan gerakan kepala ke atas dan ke bawah.



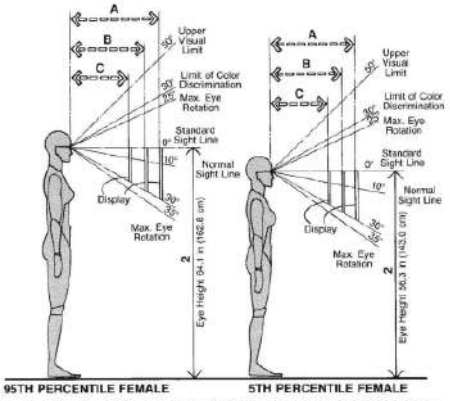
HEAD MOVEMENT IN VERTICAL PLANE

Desainer harus memperhitungkan tinggi mata dan bidang pandang, serta memastikan tampilan dapat diakses dan terbaca oleh pengguna dengan berbagai tinggi badan. Data dan gambar fokus pada tampilan jarak dekat untuk satu pengguna sebagai panduan awal, dan biasanya diuji melalui mockup skala penuh sebelum produksi final.



95TH PERCENTILE MALE 5TH PERCENTILE MALE

THE STANDING MALE VIEWER / WORKSTATION DISPLAY



95TH PERCENTILE FEMALE 5TH PERCENTILE FEMALE

THE STANDING FEMALE VIEWER/ WORKSTATION DISPLAY

Melalui proses akomodasi, mata manusia akan secara otomatis memfokuskan pandangan pada tampilan pada jarak yang dibutuhkan. Sebagian besar sumber menyebutkan jarak minimum dari mata ke tampilan

antara 13 hingga 16 inci, atau 33 hingga 40,6 cm; jarak optimum antara 18 hingga 22 inci, atau 45,7 hingga 55,9 cm; dan jarak maksimum antara 28 hingga 29 inci, atau 71,7 hingga 73,7 cm.

2.2 Tinjauan Khusus

2.2.1 Laskar Pelangi Karya Andrea Hirata

Andrea Hirata Seman Said Harun, yang lebih dikenal sebagai Andrea Hirata, lahir pada 24 Oktober 1966 dan merupakan novelis serta sastrawan Indonesia asal Pulau Belitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Karyanya yang paling terkenal adalah novel Laskar Pelangi, yang kemudian berkembang menjadi tiga sekuel dan memperoleh popularitas luas. Pada tahun 2010, Andrea Hirata mendirikan Museum Kata Andrea Hirata di Gantung, Belitung Timur, sebagai museum sastra pertama di Indonesia. Pendirian museum ini terinspirasi dari kunjungannya ke Mark Twain Boyhood Home and Museum di Missouri, Amerika Serikat, yang memperkaya pengalaman dan kecintaannya terhadap dunia sastra.

Novel *Laskar Pelangi* merupakan karya pertama Andrea Hirata yang kemudian menjadi bagian dari Tetralogi Laskar Pelangi, bersama dengan *Sang Pemimpi*, *Edensor*, dan *Maryamah Karpov*. Keberhasilan novel ini tidak hanya dirasakan di dalam negeri, tetapi juga mendapat pengakuan internasional. Pada 23 Maret 2010, telah ditandatangani *Publisher Agreement* antara Penerbit Bentang Pustaka dengan Amer-Asia Books Inc., Tucson, Arizona, USA, sebuah peristiwa penting yang menandai tonggak baru dalam

sejarah perkembangan buku Indonesia. Perjanjian ini menjadi momen bersejarah karena, untuk pertama kalinya, seorang penulis Indonesia direpresentasikan oleh agen buku komersial internasional sehingga karya Andrea Hirata dapat dipasarkan di luar negeri dan bersaing dalam industri buku global. (Sang Pemimpi,)

Melalui perjanjian tersebut, Andrea Hirata resmi masuk ke dalam peta novelis dunia. Penerbit asing seperti Yilin Press (China) dan Nha Nam Publishing and Communications (Vietnam) turut mendistribusikan *Laskar Pelangi* dalam bahasa masing-masing, memperluas jangkauan pembaca lintas negara. Edisi internasional novel ini, yang diberi judul *The Rainbow Troops*, mendapat sambutan hangat dalam berbagai festival sastra dunia, antara lain di Fukuoka (Jepang)**,** Vancouver (Kanada)**,** Singapura**,** dan Wordstorm Festival di Australia**.** (Sang Pemimpi,)

Kesuksesan tersebut tidak hanya mengangkat nama Andrea Hirata sebagai novelis Indonesia pertama yang memperoleh perhatian luas di pasar internasional, tetapi juga membuka jalan bagi karya sastra Indonesia untuk



masuk dalam jaringan penerbitan global. *Laskar Pelangi* kemudian diakui bukan sekadar karya sastra populer, melainkan juga sebagai representasi nilai pendidikan, perjuangan sosial, dan kebanggaan budaya Indonesia yang mampu berbicara dalam kancah literasi dunia.

Andrea Hirata Penulis Novel Laskar Pelangi

Andrea Hirata adalah seorang novelis asal Indonesia yang lahir di Belitung pada 24 Oktober 1967. Namanya dikenal luas sebagai salah satu penulis Indonesia kontemporer yang karyanya berhasil menembus pasar global. Sejak menerbitkan novel pertamanya, Laskar Pelangi pada tahun 2005, Andrea Hirata kemudian melanjutkan dengan tiga karya lain yang membentuk Tetralogi Laskar Pelangi, yaitu Sang Pemimpi (2006), Edensor (2008), dan Maryamah Karpov (2009). Tetralogi ini memperkuat posisinya sebagai sastrawan yang konsisten mengangkat tema pendidikan, ketidaksetaraan sosial, serta kearifan lokal Belitung.

Reputasi Andrea Hirata tidak hanya diakui di dalam negeri, tetapi juga di panggung internasional. Novel Laskar Pelangi telah diterjemahkan ke lebih dari 20 bahasa dan diterbitkan di berbagai negara, menjadikannya salah satu karya sastra Indonesia paling dikenal di dunia. Prestasi internasionalnya antara lain diraihnya New York Book Festival Award 2013 untuk kategori fiksi umum, serta penghargaan BuchAwards 2013 di Jerman, di mana Laskar Pelangi versi terjemahan bahasa Jerman (Die Regenbogen Truppe) meraih peringkat pertama.

Di bidang akademik, Andrea Hirata memperoleh kehormatan berupa Honorary Doctor of Letters (Hon DLitt) dari University of Warwick, Inggris, pada tahun 2015, menjadikannya penulis Indonesia pertama yang menerima gelar kehormatan tersebut dari universitas ternama dunia. Di tingkat nasional, penghargaan yang diraihnya meliputi Change Agent Award dari harian Republika pada tahun 2007 dan Satya Lencana Kebudayaan pada tahun 2008 yang dianugerahkan oleh pemerintah Indonesia.

Melalui karya dan dedikasinya, Andrea Hirata bukan hanya berperan sebagai novelis, melainkan juga sebagai duta budaya dan pendidikan Indonesia di dunia internasional. Ia bahkan mendirikan Museum Kata Andrea Hirata di Belitung sebagai museum literasi pertama di Indonesia, yang berfungsi untuk mempromosikan budaya membaca sekaligus memperkuat identitas Belitung sebagai pusat inspirasi dari karya-karyanya. Dengan demikian, Andrea Hirata dapat dipandang sebagai representasi sastrawan Indonesia modern yang sukses mengintegrasikan nilai pendidikan, budaya lokal, dan literasi dalam ranah global.

Film *Laskar Pelangi* merupakan salah satu film drama Indonesia yang dirilis pada tahun 2008 dan disutradarai oleh Riri Riza. Naskah film ini ditulis oleh Salman Aristo bersama Riri Riza dan Mira Lesmana, dengan mengadaptasi novel fenomenal berjudul sama karya Andrea Hirata. Film ini diproduksi oleh Miles Films bekerja sama dengan Mizan Productions dan SinemArt, serta menampilkan kisah perjuangan sebelas anak di Belitung

Timur yang bersekolah di SD Muhammadiyah Gantong dengan segala keterbatasannya.



Tetralogi Novel Laskar Pelangi

Secara sinematik, film ini berhasil memvisualisasikan keindahan alam Belitung sekaligus menghadirkan realitas sosial-ekonomi masyarakat pesisir pada masa itu. Latar lokasi syuting yang menampilkan Pantai Tanjung Tinggi, Pantai Tanjung Kelayang, dan lingkungan sekolah sederhana di Gantong kemudian menjadi ikon wisata baru yang mendorong pertumbuhan pariwisata daerah.

Dari segi prestasi, film *Laskar Pelangi* memperoleh sepuluh penghargaan dalam ajang Festival Film Indonesia (FFI) 2009, termasuk kategori Film

Terbaik dan Sutradara Terbaik, serta ditonton lebih dari 4,6 juta penonton, menjadikannya salah satu film Indonesia dengan jumlah penonton terbanyak sepanjang sejarah. Tidak hanya sukses di dalam negeri, film ini juga diputar di berbagai festival internasional sehingga memperkenalkan kekayaan budaya dan potensi pariwisata Belitung ke dunia.

Kehadiran film ini memiliki dampak yang signifikan, tidak hanya pada perkembangan perfilman nasional, tetapi juga pada sektor pariwisata dan pendidikan. Film ini menginspirasi banyak pihak untuk menaruh perhatian lebih pada akses pendidikan di daerah terpencil serta mendorong lahirnya destinasi budaya baru seperti Museum Kata Andrea Hirata**,** yang didirikan sebagai museum literasi pertama di Indonesia. Dengan demikian, film *Laskar Pelangi* dapat dipandang sebagai salah satu karya sinema nasional yang berhasil mengintegrasikan fungsi hiburan, pendidikan, dan promosi budaya secara holistik.



Cover Film Laskar Pelangi

Film *Laskar Pelangi* menggambarkan perjuangan pendidikan anak-anak miskin di Belitung pada era 1970-an melalui tokoh utama bernama Ikal, yang

diperankan oleh Zulfanny. Cerita bermula pada tahun 1974 ketika Ikal kecil, bersama ayahnya yang diperankan oleh Mathias Muchus, mendaftar ke SD Muhammadiyah Gantong. Sekolah ini dipimpin oleh kepala sekolah Pak Harfan (Ikranagara) dengan dukungan dua guru penuh dedikasi, Bu Muslimah (Cut Mini) dan Pak Bakri (Teuku Rifnu Wikana). Meskipun kondisi sekolah sangat sederhana dan hampir roboh, semangat guru dan murid tetap menyala dalam mengejar pendidikan.

Sebagian besar siswa di sekolah tersebut berasal dari keluarga tidak mampu. Lintang (Ferdian), seorang anak nelayan dari Tanjung Kelumpang, harus berjuang keras mengurus adik-adiknya sambil menempuh perjalanan jauh dengan sepeda, bahkan melewati rawa yang berisikan buaya, sebelum tiba di sekolah. Mahar (Verrys Yamarno) dikenal dengan kreativitasnya di bidang seni musik, sedangkan Kucai (Yogi Nugraha) berperan sebagai ketua kelas dengan latar belakang keluarga yang bekerja di tambang timah. Keberagaman karakter ini memperlihatkan realitas sosial Belitung pada masa itu.

Salah satu aturan khusus yang berlaku di sekolah Muhammadiyah Gantong adalah bahwa kelas baru hanya bisa dibuka jika jumlah siswanya mencapai sepuluh orang. Situasi sempat menegangkan ketika jumlah murid hanya sembilan, hingga akhirnya hadir Harun (Jeffry Yanuar), seorang anak berkebutuhan khusus, yang melengkapi jumlah siswa sehingga sekolah tersebut bisa resmi membuka kelas baru. Kehadiran Harun bukan hanya simbol keterpenuhan syarat administratif, melainkan juga penegasan bahwa

sekolah Muhammadiyah ini menjunjung tinggi inklusivitas dalam pendidikan.

Film ini juga menampilkan dinamika sosial antara sekolah miskin dengan sekolah lain seperti SD PN Timah yang didukung perusahaan tambang dan memiliki fasilitas lebih memadai. Tokoh Pak Mahmud (Tora Sudiro), salah satu guru di SD PN Timah, digambarkan menaruh ketertarikan pada Bu Muslimah, yang memberi sentuhan tambahan pada alur cerita.

Lima tahun kemudian, pada 1979, film memperlihatkan perkembangan anak-anak SD Muhammadiyah yang tetap menikmati kebahagiaan masa kecil mereka meskipun penuh keterbatasan. Mereka sesekali melanggar aturan Bu Muslimah, namun semangat belajar dan ketekunan mereka tidak pernah luntur. Kisah Lintang yang tetap teguh menuntut ilmu meski menghadapi kesulitan ekonomi, jarak, dan kondisi alam yang keras menjadi simbol ketabahan sekaligus kritik sosial terhadap kesenjangan pendidikan di Indonesia.

Secara keseluruhan, film *Laskar Pelangi* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sarana refleksi tentang pentingnya akses pendidikan yang merata. Pesan moral yang disampaikan menguatkan pandangan bahwa pendidikan mampu membuka peluang perubahan sosial, bahkan di tengah keterbatasan. Cerita ini juga mempertegas fungsi sinema sebagai media edukasi, inspirasi, dan promosi nilai budaya, serta memperlihatkan bagaimana kisah sederhana dari Belitung dapat menggugah penonton di dalam maupun luar negeri.

Dari segi penataan ruang, bagian utama Museum Kata Andrea Hirata ditempatkan sebagai pusat pameran yang menampilkan kisah *Laskar Pelangi*. Ruang ini bukan sekadar area pamer, tetapi juga menjadi simbol dari keberhasilan karya sastra yang lahir dari Belitung dan kemudian dikenal hingga ke mancanegara. Di dalamnya ditampilkan perjalanan kreatif Andrea Hirata melalui biografi, pencapaian, serta karya-karya yang telah dipublikasikan. Selain itu, ruang ini juga memuat berbagai dokumentasi, baik dalam bentuk foto, teks, maupun artefak yang berkaitan dengan proses lahirnya novel *Laskar Pelangi* serta dampaknya terhadap perkembangan literasi dan pariwisata di Belitung.

Penempatan ruang *Laskar Pelangi* di bagian utama museum memiliki makna strategis. Pertama, karena novel ini telah menjadi ikon budaya yang mengangkat identitas Belitung ke panggung internasional. Kedua, ruang ini berfungsi sebagai titik awal bagi pengunjung untuk memahami keterhubungan antara sastra, budaya lokal, dan realitas sosial masyarakat Belitung. Dengan demikian, ruang utama ini tidak hanya menyajikan karya Andrea Hirata

sebagai sebuah pencapaian pribadi, tetapi juga menegaskan peran sastra sebagai media transformasi sosial dan promosi budaya daerah.

2.2.2 Destinasi Wisata Perwujudan Laskar Pelangi

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dikenal sebagai daerah penghasil utama timah, baik dari tambang di darat maupun laut. Selain itu, wilayah ini juga tersohor sebagai produsen sekaligus eksportir lada putih. Namun, di balik

keunggulan tersebut, provinsi ini menyimpan potensi pariwisata yang sangat menawan. Popularitasnya semakin meningkat sejak dijadikan lokasi syuting film *Laskar Pelangi*. Sayangnya, pengembangan sektor wisata masih terhambat karena keterbatasan infrastruktur. Walaupun akses jalan tergolong memadai, fasilitas transportasi menuju kawasan wisata masih minim.

Melihat kondisi ini, Bangka Belitung perlu optimis dalam mengembangkan sektorpariwisatanya. Potensi wisata yang tersedia harus digarap dan dikemas secara menarik agar mampu menarik minat wisatawan. Dengan peningkatan sarana pendukung dan penambahan fasilitas di sekitar destinasi, diharapkan jumlah kunjungan wisatawan ke Bangka Belitung akan terus meningkat.

1. Museum Kata Andrea Hirata

Museum Kata Andrea Hirata merupakan salah satu destinasi wisata literasi yang berfungsi sebagai ruang apresiasi terhadap karya sastra Indonesia, khususnya novel *Laskar Pelangi* (Karya Andrea Hirata). Museum ini menghadirkan pengalaman unik bagi pengunjung dengan mengajak mereka menapaktilasi perjalanan lahirnya novel *Laskar Pelangi* hingga kemudian diadaptasi menjadi film yang sangat laris di Indonesia. Di dalam museum, ditampilkan cuplikan novel dari halaman per halaman yang memberikan gambaran mendalam mengenai isi cerita, sekaligus menyajikan narasi visual yang mampu memperkuat imajinasi pembaca (Hirata, 2005).

Secara geografis, Museum Kata Andrea Hirata berlokasi di Jalan Raya Laskar Pelangi No. 7, Gantong, Belitung Timur. Lokasi ini memiliki nilai historis karena menjadi latar tempat kelahiran kisah dalam novel *Laskar*

Pelangi. Suasana yang dihadirkan sejak di halaman depan museum langsung menggambarkan nuansa cerita yang terkandung dalam novel tersebut. Foto-foto yang dipasang di area museum berfungsi sebagai media dokumentasi perjalanan karya sastra, sekaligus sebagai pengingat akan pentingnya nilai pendidikan dan perjuangan yang direpresentasikan dalam novel (Saraswati, 2018).

Lebih lanjut, Museum Kata Andrea Hirata tidak hanya berfungsi sebagai tempat wisata budaya, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memperkenalkan kekayaan literasi daerah Belitung kepada masyarakat luas.



Museum ini menjadi etalase kebanggaan masyarakat Belitung karena mampu menghadirkan identitas lokal dalam ranah global melalui sastra. Dengan demikian, keberadaan Museum Kata Andrea Hirata dapat dipahami sebagai bentuk integrasi antara wisata sastra, pelestarian budaya lokal, dan pengembangan pariwisata daerah.

Halaman Depan Museum Kata Andrea Hirata

Museum Kata Andrea Hirata memiliki pembagian ruang yang dirancang dengan konsep tematis untuk mendukung pengalaman pengunjung. Secara keseluruhan, terdapat empat area utama, yaitu pelataran dan pintu masuk, ruang Laskar Pelangi, ruang galeri (yang terdiri atas Ruang Ikal, Ruang Lintang, dan Ruang Mahar), serta dapur. Setiap area memiliki fungsi yang berbeda namun saling melengkapi. Area pameran ditempatkan di ruang Laskar Pelangi dan ruang galeri yang menampilkan kisah, karakter, serta karya sastra yang menjadi ikon novel *Laskar Pelangi*. Sementara itu, area penunjang berada di pelataran sebagai ruang penerima sekaligus interaksi awal pengunjung, serta dapur yang difungsikan sebagai ruang pendukung kegiatan. Dengan pembagian ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran, tetapi juga menghadirkan suasana yang akrab dan menyatu dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Belitung.

Konsep ruang pada Museum Kata Andrea Hirata memiliki keterkaitan erat dengan arsitektur tradisional Belitung, yaitu rumah panggung. Rumah panggung tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga menjadi representasi budaya lokal yang sarat nilai filosofi. Pembagian ruang dalam rumah panggung terdiri atas teras sebagai ruang penerima dan interaksi awal, ruang utama sebagai pusat aktivitas keluarga, bilik sebagai area privat, serta dapur sebagai ruang penunjang area komersial (wisata kuliner Pulau Belitung). Pola ruang tersebut sejalan dengan pembagian area di Museum Kata Andrea Hirata, di mana pelataran berfungsi seperti teras, ruang Laskar Pelangi dan galeri menyerupai ruang utama, sedangkan dapur tetap dipertahankan sebagai simbol ruang penunjang. Keselarasan ini tidak hanya memperkuat fungsi ruang museum, tetapi juga menghadirkan nuansa lokal

yang autentik sehingga pengunjung dapat merasakan kedekatan dengan budaya masyarakat Belitung.

2. Pantai Tanjung Tinggi di Kabupaten Belitung

Pantai Tanjung Tinggi merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Kabupaten Belitung yang terletak di Desa Ciput, Kecamatan Sijuk, sekitar 31 kilometer dari Tanjung Pandan, ibu kota kabupaten (Apriyanto Dwi Santoso, 2018). Pantai ini memiliki karakteristik geografis yang unik karena berupa semenanjung dengan dominasi batuan granit berukuran besar di sepanjang garis pantainya. Keberadaan formasi granit yang menjulang tinggi tersebut menjadi ciri khas utama dan daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung (Apriyanto Dwi Santoso, 2018).

Selain bentang alam berupa bebatuan granit, kondisi ombak di Pantai Tanjung Tinggi relatif tenang sehingga sangat mendukung aktivitas rekreasi air seperti berenang, snorkeling, dan bermain kano. Atraksi lain yang menambah pengalaman wisata adalah lorong alami yang terbentuk dari susunan bebatuan di sisi timur pantai. Ruang sempit di antara bebatuan tersebut menciptakan suasana sejuk yang menyerupai ruangan berpendingin udara, sehingga memberikan pengalaman unik bagi wisatawan (Apriyanto Dwi Santoso, 2018).

Dari sisi estetika lanskap, Pantai Tanjung Tinggi juga menawarkan panorama matahari terbenam yang sangat menawan. Pantulan cahaya senja yang membias di permukaan laut menghadirkan gradasi warna keperakan, menambah nilai artistik dan romantis bagi pengunjung. Keindahan panorama

ini menjadi salah satu alasan pantai tersebut dipilih sebagai lokasi syuting film *Laskar Pelangi*, sehingga kini juga populer dengan sebutan Pantai Laskar Pelangi (Sumber A, Tahun). Popularitas film tersebut secara tidak langsung turut mempromosikan Pantai Tanjung Tinggi ke kancah nasional maupun internasional.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa Pantai Tanjung Tinggi memiliki potensi wisata yang tinggi, baik dari segi keindahan alam, daya tarik geologi, maupun citra budaya populer. Potensi ini jika dikelola secara berkelanjutan akan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan sektor pariwisata Belitung, sekaligus memperkuat posisi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai salah satu destinasi unggulan wisata bahari Indonesia.



Pantai Tanjung Tinggi

Selain menampilkan perjalanan karya sastra dan biografi Andrea Hirata, museum juga menghadirkan nuansa alami Pantai Tanjung Tinggi yang menjadi latar ikonik dalam film *Laskar Pelangi*. Suasana pantai ini dihadirkan melalui elemen interior yang memadukan media visual, audio, serta pencahayaan yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman ruang yang imersif. Misalnya, penggunaan layar proyeksi yang menampilkan panorama pantai, suara deburan ombak dan kicauan burung laut yang diperdengarkan melalui sistem audio, hingga pemilihan material interior seperti tekstur pasir atau batu granit yang menyerupai karakter alam Belitung.

Kehadiran nuansa alam Pantai Tanjung Tinggi di dalam museum bukan hanya sekadar elemen dekoratif, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan emosional. Dari sisi edukasi, pengunjung dapat memahami keterkaitan erat antara kisah *Laskar Pelangi* dengan lanskap geografis Belitung yang khas. Sementara dari sisi emosional, suasana pantai yang ditransformasikan ke dalam ruang pamer mampu membangkitkan rasa keterhubungan pengunjung dengan lingkungan asli tempat cerita itu tumbuh. Integrasi ini juga memperkuat posisi museum sebagai ruang interpretatif yang tidak hanya memamerkan benda dan teks, tetapi juga menghadirkan pengalaman multisensori yang mendekatkan pengunjung pada budaya dan alam Belitung.

3. SD Muhammadiyah di Belitung Timur

SD Muhammadiyah Gantong di Kabupaten Belitung Timur menjadi salah satu destinasi wisata ikonik setelah dijadikan lokasi syuting film *Laskar Pelangi*. Film tersebut mengisahkan perjuangan anak-anak Belitung dalam

menggapai pendidikan di tengah keterbatasan fasilitas. Keberhasilan film *Laskar Pelangi* menampilkan semangat juang dan keunikan kehidupan masyarakat setempat menjadikan sekolah ini dikenal luas, tidak hanya sebagai institusi pendidikan sederhana, melainkan juga simbol inspiratif bagi banyak orang.

Secara fisik, SD Muhammadiyah Gantong terkesan sederhana dengan bangunan kayu yang rapuh dan fasilitas yang terbatas. Namun, kesederhanaan ini justru menghadirkan daya tarik tersendiri, karena merepresentasikan realitas perjuangan masyarakat pesisir dalam mengakses pendidikan. Kesederhanaan bangunan serta keaslian suasana sekolah memberikan pengalaman autentik kepada pengunjung. Keberadaan lantai tanah, dinding kayu, serta koleksi foto para pemeran film *Laskar Pelangi* memperkuat nuansa nostalgia sekaligus menghadirkan atmosfer perjuangan yang otentik.



Replika SD Muhammadiyah Gantong

Selain sebagai situs wisata budaya, sekolah ini juga memiliki makna simbolis yang lebih dalam. SD Muhammadiyah Gantong mencerminkan keteguhan hati, semangat persahabatan, dan keyakinan bahwa keterbatasan fasilitas tidak menjadi penghalang untuk menuntut ilmu. Nilai-nilai inilah yang menjadi daya tarik utama wisatawan domestik maupun mancanegara untuk berkunjung, bukan sekadar melihat bangunan, melainkan juga merasakan nilai perjuangan yang terkandung di dalamnya.

Peran masyarakat setempat dalam melestarikan sekolah ini turut memperkuat posisinya sebagai destinasi wisata edukatif. Anak-anak daerah sekitar secara aktif menjaga dan menyambut wisatawan, bahkan kerap membawakan lagu *Laskar Pelangi* sebagai bentuk penghormatan terhadap kisah yang lahir dari daerah mereka. Kehadiran wisatawan kemudian memberi dampak positif bagi perekonomian lokal melalui munculnya sumber pendapatan baru berbasis pariwisata.

Dengan demikian, SD Muhammadiyah Gantong tidak hanya berfungsi sebagai bangunan sekolah, tetapi juga telah berevolusi menjadi ikon wisata budaya dan edukasi. Keaslian yang dipertahankan menjadikannya destinasi wisata yang unik dan penuh makna. Keberadaannya menegaskan bahwa pariwisata berbasis pendidikan dan budaya dapat menjadi instrumen penting dalam memperkenalkan nilai perjuangan, menghidupkan ingatan kolektif, sekaligus meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat.

2.2.3 Museum Kata Karya Andrea Hirata

Museum Kata Andrea Hirata merupakan museum sastra pertama di Inonesia. Museum Kata Andrea Hirata berlokasi di Jalan Raya Laskar Pelangi No.7, Gantong, Belitung Timur. Pencetus dari museum adalah Andrea Hirata

yang merupakan penulis novel Laskar Pelangi. Museum ini bertujuan untuk mengenalkan sastra dan perkembangannya di dunia dan Indonesia. Museum ini juga memberikan informasi mengenai pembuatan novel Laskar Pelangi sehingga diadaptasi menjadi film (Indonesia Kaya).



Dokumen Pribadi

Museum Kata Andrea Hirata diresmikan pada tanggal 14 Maret 2015 oleh Menteri Pariwisata Republik Indonesia Dr. Ir. Arif Yahya, M.Sc.. Sebagaimana namanya, Museum Kata merupakan museum pribadi milik Andrea Hirata. Keberhasilan novel *Laskar Pelangi* serta wawasannya yang luas mendorong Andrea untuk menghadirkan sebuah museum kata, terinspirasi dari konsep serupa yang berkembang di luar negeri. Dari penataan ruang dan koleksinya, tampak jelas bahwa Andrea ingin menjadikan museum ini sebagai pusat edukasi sekaligus sarana apresiasi terhadap karya sastra. Dengan menghadirkan lebih dari 200 literatur dari berbagai penulis dan genre, museum ini menjadi wujud nyata kepedulian Andrea Hirata terhadap perkembangan sastra.

Kesederhanaan desain dan konsep artistik yang ditampilkan juga merefleksikan idealisme sang pendiri. Lokasinya yang berada di desa kelahiran Andrea Hirata, dengan bangunan yang menyatu dengan lingkungan sekitar tanpa pagar tinggi maupun tembok besar, memberikan kesan terbuka dan menyatu dengan kehidupan masyarakat setempat.

Beberapa fasilitas yang disediakan di Museum Kata Andrea Hirata, antara lain :

1) Pelataran

Museum Kata Andrea Hirata memiliki sebuah pelataran yang berfungsi sebagai area penyambutan sekaligus akses utama menuju pintu masuk museum. Pintu masuk dan jendela museum didesain dengan nuansa penuh warna, dicat menyerupai gradasi pelangi sebagai simbol semangat keberagaman, optimisme, serta identitas karya *Laskar Pelangi* yang menjadi inspirasi lahirnya museum ini. Desain eksterior yang ceria tersebut tidak hanya memberikan daya tarik visual, tetapi juga merepresentasikan pesan tentang harapan, impian, dan kreativitas anak-anak Belitung sebagaimana tergambar dalam kisah *Laskar Pelangi*.

Selain itu, area pelataran museum juga sering dimanfaatkan sebagai ruang interaksi sosial, tempat pengunjung berkumpul, berbincang, dan berfoto sebelum memasuki area pameran utama. Penataan ini mencerminkan konsep museum sebagai ruang publik yang inklusif dan terbuka, tidak hanya untuk mengapresiasi karya sastra Andrea Hirata, tetapi juga sebagai wadah penguatan identitas budaya Belitung.



Dokumen Pribadi

Dokumen Pribadi

2) Ruang Laskar Pelangi

Setelah melewati pintu masuk, pengunjung akan disambut oleh sebuah ruangan yang menampilkan rak Laskar Pelangi, yakni sebuah rak buku



berukuran besar dengan enam tingkat susunan. Rak ini berisi kumpulan novel karya Andrea Hirata, termasuk edisi *Laskar Pelangi* yang diterbitkan dalam berbagai bahasa, seperti bahasa Indonesia, bahasa Jerman, dan bahasa Inggris. Kehadiran edisi internasional tersebut mencerminkan luasnya jangkauan karya Andrea Hirata yang tidak hanya diapresiasi di dalam negeri, tetapi juga dikenal dan diterima oleh pembaca mancanegara.

Novel-novel yang dipajang di rak ini tidak diperjualbelikan, melainkan disediakan agar pengunjung dapat membacanya langsung di tempat. Dengan demikian, Rak Laskar Pelangi tidak hanya berfungsi sebagai simbol perjalanan sastra Andrea Hirata, tetapi juga sebagai ruang literasi interaktif yang mengajak pengunjung untuk menikmati dan menghayati kisah yang

mengangkat nilai-nilai perjuangan, pendidikan, dan mimpi anak-anak Belitung.

Selain itu, kehadiran rak tersebut menjadi representasi dari visi Museum Kata sebagai pusat penyebaran literasi, yang tidak hanya menampilkan karya sebagai benda pamer, melainkan juga menghadirkannya sebagai sarana pembelajaran, inspirasi, dan motivasi bagi setiap orang yang datang berkunjung.



Dokumen Pribadi

3) Ruang Ikal

Ruang Ikal menghadirkan perjalanan tokoh utama dalam *Laskar Pelangi* yang juga menjadi alter ego Andrea Hirata. Ruang ini memuat refleksi perjalanan hidup Ikal, mulai dari masa kecilnya di Belitung, kisah persahabatan bersama anggota Laskar Pelangi, hingga mimpinya menembus dunia pendidikan yang lebih luas. Melalui ruang ini, pengunjung diajak memahami bagaimana mimpi, kerja keras, dan keberanian dapat mengantarkan seseorang pada pencapaian besar. Ruang Lintang

4) Ruang Mahar

Ruang Mahar menampilkan sisi artistik dan penuh imajinasi dari tokoh Mahar dalam *Laskar Pelangi*. Di sini pengunjung dapat merasakan nuansa

seni, musik, dan kreativitas yang menjadi ciri khasnya. Ruangan ini menjadi simbol bagaimana seni mampu memberi warna dalam kehidupan serta mengajarkan arti kebebasan berekspresi.

5) Ruang Lintang

Ruang Lintang tidak hanya berfungsi sebagai ruang pamer, tetapi juga sebagai simbol penghargaan terhadap nilai kegigihan, kecerdasan, dan keberanian untuk terus berjuang melawan keterbatasan. Pesan moral yang dihadirkan ruangan ini menekankan bahwa pendidikan dapat menjadi jalan untuk mengubah nasib, serta menginspirasi generasi muda agar tidak menyerah menghadapi tantangan hidup.

6) Ruang Bahasa Belitung

Ruang Bahasa Belitung di Museum Kata Andrea Hirata menjadi salah satu sudut yang sangat khas karena menampilkan kekayaan budaya lokal Pulau Belitung. Di dalamnya, pengunjung dapat menemukan kumpulan buku cerita rakyat yang merekam warisan lisan masyarakat Belitung. Tidak hanya dalam bentuk tulisan, ruangan ini juga menampilkan sketsa-sketsa visual dari kisah-kisah rakyat yang populer, seperti Kisah Kaum Melayu**,** Raje Beikor, dan berbagai cerita lainnya.

Suasana ruang ini dirancang untuk membawa pengunjung lebih dekat dengan akar budaya Belitung. Buku-buku dan ilustrasi yang dipamerkan seolah menghadirkan kembali imajinasi masyarakat lokal di masa lampau, menjadikan ruang ini bukan sekadar tempat membaca, melainkan juga ruang apresiasi seni dan cerita. Kehadiran Ruang Bahasa Belitung mempertegas misi Museum Kata sebagai wadah edukasi, literasi, dan pelestarian tradisi, yang

tidak hanya menyoroti karya Andrea Hirata, tetapi juga mengangkat identitas budaya tanah kelahirannya.



7) Ruang Adaptasi

Ruang Adaptasi menghadirkan perjalanan karya sastra monumental *Laskar Pelangi* dari sebuah novel hingga menjadi film layar lebar yang mendunia. Di ruangan ini, pengunjung dapat melihat dokumentasi proses kreatif adaptasi, mulai dari naskah, catatan perjalanan produksi, hingga potret para pemeran dan suasana di balik layar. Nuansa ruang ini membawa pengunjung memahami bagaimana kisah sederhana dari Belitung dapat



menjelma menjadi karya visual yang menginspirasi jutaan orang, sekaligus memperkenalkan keindahan Belitung ke panggung internasional.

8) Dapur

Ruang Dapur di Museum Kata Andrea Hirata menghadirkan suasana sederhana khas rumah masyarakat Belitung tempo dulu. Ruangan ini menampilkan peralatan masak tradisional, tungku, dan perlengkapan dapur yang merefleksikan kehidupan sehari-hari penuh kehangatan dan kebersahajaan. Kehadiran ruang ini memberi pengunjung pengalaman autentik, seolah kembali ke masa kecil di kampung, sekaligus memperlihatkan bagaimana dapur menjadi pusat kehidupan keluarga dan simbol keakraban.



Dokumen Pribadi

9) Warkop Kopi Kuli

Warkop Kopi Kuli menjadi salah satu sudut unik di Museum Kata Andrea Hirata yang menghadirkan nuansa khas Belitung. Ruangan ini

dirancang menyerupai warung kopi sederhana tempat para pekerja tambang dan masyarakat berkumpul, berbincang, sekaligus melepas penat. Dengan meja kayu, cangkir enamel, dan suasana hangat khas warung kampung, Warkop Kopi Kuli menghadirkan pengalaman otentik tentang kebersahajaan hidup orang Belitung. Kehadirannya tidak hanya sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai simbol ruang pertemuan sosial yang akrab dan penuh cerita.

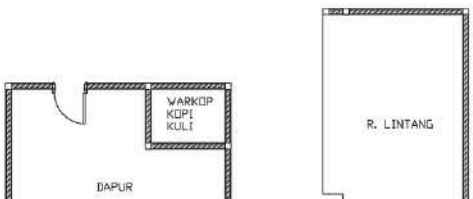


Dokumen Pribadi



Dokumen Pribadi

Di bawah ini merupakan denah dari Museum Kata Andrea Hirata,



Dokumen Pribadi

2.2.4 UMKM dan Ekonomi Kreatif di Belitung

1. Sentra Batik Sepiak

Sentra batik Sepiak Belitong merupakan salah satu pusat kerajinan yang saat ini menjadi rujukan utama bagi pencinta kain khas Belitung. Usaha ini dirintis oleh Bella Kartika Aprilia pada tahun 2010, ketika awalnya masih dikenal dengan nama Rumah Batik. Menariknya, batik bukanlah tradisi asli masyarakat Belitung, namun justru ketiadaan tradisi membatik tersebut yang mendorong Bella untuk melakukan eksplorasi kreatif dan menghadirkan identitas baru melalui kain batik khas Belitung.



Logo Sentra Batik Sepiak

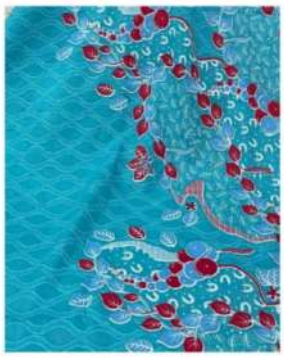


Offline Store Sentra Batik Sepiak

Seiring perkembangannya, Sepiak Belitung berhasil menciptakan puluhan motif batik yang terinspirasi dari kekayaan alam dan kearifan lokal Pulau Belitung. Beberapa motif yang populer antara lain daun simpor yang menjadi flora khas daerah, bunga keremunting (kemunting) yang tumbuh liar di kawasan pesisir, kantong semar sebagai tumbuhan endemik, serta motif sahang (lada) yang merepresentasikan sejarah Belitung sebagai salah satu penghasil lada putih berkualitas tinggi. Selain itu, motif Pantai Tanjung Tinggi dan Pulau Lengkuas menampilkan pesona lanskap alam bahari yang telah menjadikan Belitung dikenal di kancah nasional maupun internasional.



Sepiak Belitung, Motif Daun Simpor



Sepiak Belitung, Daun Lada



Sepiak Belitung, Motif Pulau Lengkuas



Sepiak Belitung, Motif Pantai Tanjung Tinggi

Keunikan batik Sepiak Belitong semakin diperkuat dengan pencatatan merek dan motifnya di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI), sehingga memiliki perlindungan hukum dan diakui secara resmi sebagai produk budaya bernilai tinggi. Dengan demikian, Sepiak Belitong tidak hanya berfungsi sebagai penghasil produk kain, tetapi juga sebagai representasi kreativitas lokal yang mampu mengangkat identitas Belitung melalui medium batik, sekaligus mendukung keberlanjutan sektor UMKM dan pariwisata berbasis budaya.

2. HD NOTO di Sijuk

UMKM HD NOTO merupakan salah satu usaha mikro yang berlokasi di Desa Keciput, Kecamatan Sijuk, Kabupaten Belitung. Usaha ini didirikan pada tahun 2010 dan dimiliki oleh Erna Ningsih (*data-umkm.babelprov.go.id*). Selain menyediakan layanan homestay, HD





NOTO juga aktif dalam memproduksi batik khas Belitung dengan motif yang mengangkat kekayaan flora dan lanskap laut sebagai inspirasi utama desain. Produk batik yang dihasilkan tidak hanya merepresentasikan kreativitas lokal, tetapi juga mencerminkan upaya masyarakat dalam mengembangkan identitas budaya melalui kerajinan kain, meskipun usaha ini masih berada pada skala mikro dengan jumlah tenaga kerja yang terbatas (*data-umkm.babelprov.go.id*).

Sepiak Belitung, Motif Buah Rukam



Sepiak Belitung, Motif Ketapang Pasir



Sepiak Belitung, Motif Parang Udang

Sepiak Belitung, Motif Ikan Bebulus

Keberadaan HD NOTO semakin penting karena perannya sebagai sentra UMKM budaya di Sijuk, yang berkontribusi pada pemberdayaan ekonomi masyarakat sekaligus mendukung promosi pariwisata berbasis budaya. Dukungan kelembagaan telah diperoleh, termasuk penerbitan Izin Usaha Mikro dan Kecil (IUMK) serta pengakuan dari pemerintah pusat melalui program monitoring UMKM oleh Kantor Staf Presiden. Pengakuan ini menunjukkan bahwa HD NOTO telah menjadi bagian dari strategi

kebijakan pemulihan ekonomi pasca pandemi dan mendapat perhatian dalam upaya pengembangan sektor UMKM di Belitung (*Antara News Bengkulu*).

3. KUMKM di Belitung

Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (KUMKM) di Belitung, yang juga dikenal melalui Pusat Layanan Usaha Terpadu (PLUT) dan Galeri KUMKM Belitung**,** merupakan lembaga pendukung pemerintah daerah yang berperan penting dalam penguatan kapasitas pelaku UMKM. Layanan yang diberikan mencakup konsultasi kelembagaan, pengembangan sumber daya manusia, peningkatan keterampilan produksi, fasilitasi pemasaran, hingga akses pembiayaan (*Instagram PLUT Belitung*). Dengan demikian, KUMKM hadir sebagai wadah yang memfasilitasi tumbuhnya iklim usaha yang sehat sekaligus mendorong penguatan ekonomi berbasis komunitas.

Galeri KUMKM Belitung sendiri menjadi etalase utama bagi produk-produk lokal khas Belitung. Produk yang dipasarkan meliputi makanan tradisional seperti terasi, kopi, dan sukun; kerajinan tangan berupa tas lais dan suvenir kerang; hingga berbagai oleh-oleh kemasan praktis yang dirancang agar menarik bagi wisatawan dan mudah dibawa pulang (*Wanderlog*). Keberadaan galeri ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana pemasaran, tetapi juga sebagai bentuk promosi budaya lokal yang mengangkat ciri khas Belitung. Berikut beberapa contoh gambar produk yang ditawarkan Galeri KUMKM,



Produk yang Dijual di Galeri KUMKM

Lebih jauh, berbagai kegiatan seperti bazar UMKM Festival G20 yang diselenggarakan di depan Galeri KUMKM Belitung serta persiapan stok produk lokal untuk musim libur Natal dan Tahun Baru menunjukkan peran aktif lembaga ini dalam menggerakkan aktivitas ekonomi kreatif berbasis budaya (*Belitung Ekspres*). Kegiatan-kegiatan tersebut tidak hanya memperkuat posisi UMKM di pasar lokal, tetapi juga membuka peluang interaksi dengan wisatawan dan pasar yang lebih luas.

Dengan demikian, KUMKM Belitung dapat dipandang sebagai contoh nyata dari integrasi antara kebijakan publik, pelestarian budaya lokal, dan perkembangan sektor pariwisata budaya. Keberadaan Galeri KUMKM bukan hanya memperkokoh identitas lokal melalui produk-produk khas, tetapi juga memperluas akses pasar, terutama dalam

mendukung pariwisata budaya yang saat ini menjadi salah satu sektor unggulan Kabupaten Belitung.



Galeri KUMKM Belitung

BAB III

DATA PROYEK

3.1 Metodelogi Penelitian

Metode pendekatan yang digunakan dalam perancangan ulang Museum Kata karya Andrea Hirata meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

3.1.1 Survei Lapangan

Dilakukan melalui observasi langsung ke lokasi untuk meninjau kondisi tapak yang ada. Semua data eksisting dicatat dan diukur secara rinci guna mendukung proses perancangan.

3.1.2 Wawancara

Proses tanya jawab dilakukan dengan masyarakat sekitar lokasi serta masyarakat umum untuk memperoleh masukan dan pandangan terkait rencana desain museum. Setiap hasil percakapan dicatat dan direkam secara detail sebagai bahan analisis.

3.1.3 Studi Preseden

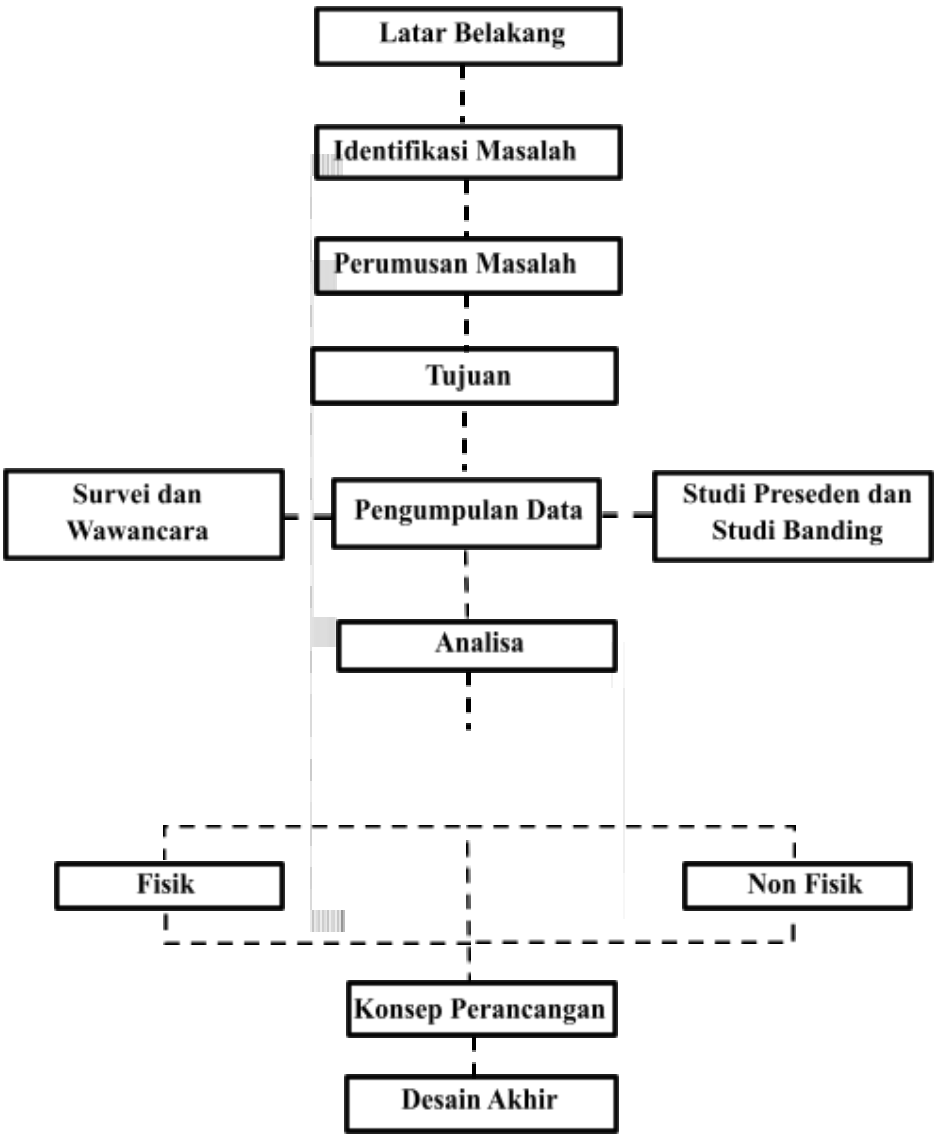
Mengumpulkan referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, internet, dan media lainnya guna memahami objek rancangan, karakteristik lokasi, serta pendekatan desain yang relevan.

3.1.4 Studi Banding

Melakukan perbandingan terhadap museum lain yang memiliki tema atau konsep serupa sebagai acuan dalam menentukan strategi dan solusi desain yang tepat.

3.1.5 Kajian Pustaka (Literatur Review)

Menelaah teori-teori yang berkaitan dengan perancangan museum untuk membangun landasan konseptual dan teoritis dalam proses desain.



3.2 Data Klien

3.2.1. Museum Laskar Pelangi

Museum Kata Andrea Hirata merupakan museum sastra pertama di Inonesia. Museum Kata Andrea Hirata berlokasi di Jalan Raya Laskar Pelangi No.7, Gantong, Belitung Timur. Pencetus dari museum adalah Andrea Hirata yang merupakan penulis novel Laskar Pelangi. Museum ini bertujuan untuk mengenalkan sastra dan perkembangannya di dunia dan Indonesia. Museum ini juga memberikan informasi mengenai pembuatan novel Laskar Pelangi sehingga diadaptasi menjadi film (Indonesia Kaya).



Dokumen Pribadi

Museum Kata Andrea Hirata diresmikan pada tanggal 14 Maret 2015 oleh Menteri Pariwisata Republik Indonesia Dr. Ir. Arif Yahya, M.Sc.. Sebagaimana namanya, Museum Kata merupakan museum pribadi milik Andrea Hirata. Keberhasilan novel *Laskar Pelangi* serta wawasannya yang luas mendorong Andrea untuk menghadirkan sebuah museum kata, terinspirasi

dari konsep serupa yang berkembang di luar negeri. Dari penataan ruang dan koleksinya, tampak jelas bahwa Andrea ingin menjadikan museum ini sebagai pusat edukasi sekaligus sarana apresiasi terhadap karya sastra. Dengan menghadirkan lebih dari 200 literatur dari berbagai penulis dan genre, museum ini menjadi wujud nyata kepedulian Andrea Hirata terhadap perkembangan sastra.

Kesederhanaan desain dan konsep artistik yang ditampilkan juga merefleksikan idealisme sang pendiri. Lokasinya yang berada di desa kelahiran Andrea Hirata, dengan bangunan yang menyatu dengan lingkungan sekitar tanpa pagar tinggi maupun tembok besar, memberikan kesan terbuka dan menyatu dengan kehidupan masyarakat setempat.

Beberapa fasilitas yang disediakan di Museum Kata Andrea Hirata, antara lain :

10) Pelataran

Museum Kata Andrea Hirata memiliki sebuah pelataran yang berfungsi sebagai area penyambutan sekaligus akses utama menuju pintu masuk museum. Pintu masuk dan jendela museum didesain dengan nuansa penuh warna, dicat menyerupai gradasi pelangi sebagai simbol semangat keberagaman, optimisme, serta identitas karya *Laskar Pelangi* yang menjadi inspirasi lahirnya museum ini. Desain eksterior yang ceria tersebut tidak hanya memberikan daya tarik visual, tetapi juga merepresentasikan pesan tentang harapan, impian, dan kreativitas anak-anak Belitung sebagaimana tergambar dalam kisah *Laskar Pelangi*.

Selain itu, area pelataran museum juga sering dimanfaatkan sebagai ruang interaksi sosial, tempat pengunjung berkumpul, berbincang, dan berfoto sebelum memasuki area pameran utama. Penataan ini mencerminkan konsep museum sebagai ruang publik yang inklusif dan terbuka, tidak hanya untuk mengapresiasi karya sastra Andrea Hirata, tetapi juga sebagai wadah penguatan identitas budaya Belitung.



Dokumen Pribadi



Dokumen Pribadi

11) Ruang Laskar Pelangi

Setelah melewati pintu masuk, pengunjung akan disambut oleh sebuah ruangan yang menampilkan rak Laskar Pelangi, yakni sebuah rak buku berukuran besar dengan enam tingkat susunan. Rak ini berisi kumpulan novel karya Andrea Hirata, termasuk edisi *Laskar Pelangi* yang diterbitkan dalam berbagai bahasa, seperti bahasa Indonesia, bahasa Jerman, dan bahasa Inggris. Kehadiran edisi internasional tersebut mencerminkan luasnya jangkauan karya Andrea Hirata yang tidak hanya diapresiasi di dalam negeri, tetapi juga dikenal dan diterima oleh pembaca mancanegara.

Novel-novel yang dipajang di rak ini tidak diperjualbelikan, melainkan disediakan agar pengunjung dapat membacanya langsung di tempat. Dengan demikian, Rak Laskar Pelangi tidak hanya berfungsi sebagai simbol perjalanan sastra Andrea Hirata, tetapi juga sebagai ruang literasi interaktif yang mengajak pengunjung untuk menikmati dan menghayati kisah yang mengangkat nilai-nilai perjuangan, pendidikan, dan mimpi anak-anak Belitung.

Selain itu, kehadiran rak tersebut menjadi representasi dari visi Museum Kata sebagai pusat penyebaran literasi, yang tidak hanya menampilkan karya sebagai benda pamer, melainkan juga menghadirkannya sebagai sarana pembelajaran, inspirasi, dan motivasi bagi setiap orang yang datang berkunjung.



Dokumen Pribadi

12) Ruang Ikal

Ruang Ikal menghadirkan perjalanan tokoh utama dalam *Laskar Pelangi* yang juga menjadi alter ego Andrea Hirata. Ruang ini memuat refleksi perjalanan hidup Ikal, mulai dari masa kecilnya di Belitung, kisah persahabatan bersama anggota Laskar Pelangi, hingga mimpinya menembus dunia pendidikan yang lebih luas. Melalui ruang ini, pengunjung diajak memahami bagaimana mimpi, kerja keras, dan keberanian dapat mengantarkan seseorang pada pencapaian besar. Ruang Lintang

13) Ruang Mahar

Ruang Mahar menampilkan sisi artistik dan penuh imajinasi dari tokoh Mahar dalam *Laskar Pelangi*. Di sini pengunjung dapat merasakan nuansa seni, musik, dan kreativitas yang menjadi ciri khasnya. Ruangan ini menjadi simbol bagaimana seni mampu memberi warna dalam kehidupan serta mengajarkan arti kebebasan berekspresi.

14) Ruang Lintang

Ruang Lintang tidak hanya berfungsi sebagai ruang pamer, tetapi juga sebagai simbol penghargaan terhadap nilai kegigihan, kecerdasan, dan

keberanian untuk terus berjuang melawan keterbatasan. Pesan moral yang dihadirkan ruangan ini menekankan bahwa pendidikan dapat menjadi jalan untuk mengubah nasib, serta menginspirasi generasi muda agar tidak menyerah menghadapi tantangan hidup.

15) Ruang Bahasa Belitung

Ruang Bahasa Belitung di Museum Kata Andrea Hirata menjadi salah satu sudut yang sangat khas karena menampilkan kekayaan budaya lokal Pulau Belitung. Di dalamnya, pengunjung dapat menemukan kumpulan buku cerita rakyat yang merekam warisan lisan masyarakat Belitung. Tidak hanya dalam bentuk tulisan, ruangan ini juga menampilkan sketsa-sketsa visual dari kisah-kisah rakyat yang populer, seperti Kisah Kaum Melayu**,** Raje Beikor, dan berbagai cerita lainnya.

Suasana ruang ini dirancang untuk membawa pengunjung lebih dekat dengan akar budaya Belitung. Buku-buku dan ilustrasi yang dipamerkan seolah menghadirkan kembali imajinasi masyarakat lokal di masa lampau, menjadikan ruang ini bukan sekadar tempat membaca, melainkan juga ruang apresiasi seni dan cerita. Kehadiran Ruang Bahasa Belitung mempertegas misi Museum Kata sebagai wadah edukasi, literasi, dan pelestarian tradisi, yang tidak hanya menyoroti karya Andrea Hirata, tetapi juga mengangkat identitas budaya tanah kelahirannya.



16) Ruang Adaptasi

Ruang Adaptasi menghadirkan perjalanan karya sastra monumental *Laskar Pelangi* dari sebuah novel hingga menjadi film layar lebar yang mendunia. Di ruangan ini, pengunjung dapat melihat dokumentasi proses kreatif adaptasi, mulai dari naskah, catatan perjalanan produksi, hingga potret para pemeran dan suasana di balik layar. Nuansa ruang ini membawa pengunjung memahami bagaimana kisah sederhana dari Belitung dapat



menjelma menjadi karya visual yang menginspirasi jutaan orang, sekaligus memperkenalkan keindahan Belitung ke panggung internasional.

17) Dapur

Ruang Dapur di Museum Kata Andrea Hirata menghadirkan suasana sederhana khas rumah masyarakat Belitung tempo dulu. Ruangan ini menampilkan peralatan masak tradisional, tungku, dan perlengkapan dapur yang merefleksikan kehidupan sehari-hari penuh kehangatan dan

kebersahajaan. Kehadiran ruang ini memberi pengunjung pengalaman autentik, seolah kembali ke masa kecil di kampung, sekaligus memperlihatkan bagaimana dapur menjadi pusat kehidupan keluarga dan simbol keakraban.



Dokumen Pribadi

18) Warkop Kopi Kuli

Warkop Kopi Kuli menjadi salah satu sudut unik di Museum Kata Andrea Hirata yang menghadirkan nuansa khas Belitung. Ruangan ini dirancang menyerupai warung kopi sederhana tempat para pekerja tambang dan masyarakat berkumpul, berbincang, sekaligus melepas penat. Dengan meja kayu, cangkir enamel, dan suasana hangat khas warung kampung, Warkop Kopi Kuli menghadirkan pengalaman otentik tentang kebersahajaan hidup orang Belitung. Kehadirannya tidak hanya sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai simbol ruang pertemuan sosial yang akrab dan penuh cerita.

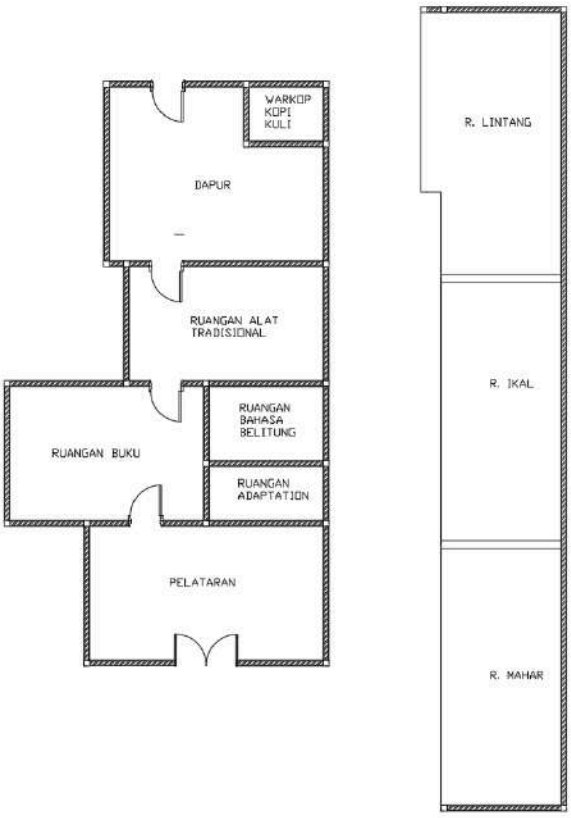


Dokumen Pribadi



Dokumen Pribadi

Di bawah ini merupakan denah dari Museum Kata Andrea Hirata,



Dokumen Pribadi

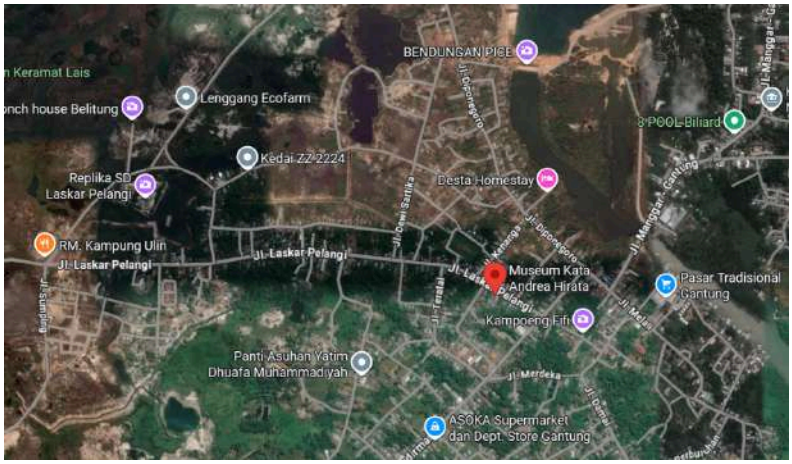
3.3 Data Observasi

3.3.1 Lokasi

Lokasi yang dipilih penulis adalah Pulau Belitung. Selain karena *Laskar Pelangi* berasal dari Pulau Belitung, juga karena pulau ini memiliki potensi wisata alam yang kuat—pantai berpasir granit (seperti Tanjung Tinggi dan Tanjung Kelayang), lanskap geologis khas, serta ekosistem pesisir yang relatif terjaga. Jejaring destinasi budaya dan literasi—mulai dari Museum Kata Andrea Hirata hingga Replika SD Muhammadiyah Gantong—membentuk koridor wisata tematik yang konsisten dengan gagasan redesain museum. Ketersediaan infrastruktur dasar (akses bandara, jaringan jalan kabupaten, serta akomodasi wisata) mendukung kelayakan operasional dan arus kunjungan.

Dari perspektif perancangan, karakter pesisir dan identitas lokal Melayu Belitung menjadi landasan pendekatan arsitektur yang natural, berkelanjutan, dan adaptif terhadap iklim tropis lembap—menerapkan ventilasi silang, overhang lebar, serta material yang tahan korosi. Pemilihan lokasi ini juga diharapkan memberi dampak ekonomi kreatif setempat melalui kemitraan UMKM, program edukasi, dan paket wisata tematik, sekaligus memperkuat narasi literasi *Laskar Pelangi* pada skala kawasan.

3.3.2. Data Existing Lingkungan



Museum Kata Andrea Hirata yang akan penulisan redesain terletak di Jalan Raya Laskar Pelangi No.7, Gantong, Belitung Timur. Bangunan berada pada koridor wisata “Laskar Pelangi” di wilayah Desa Lenggang, Kecamatan Gantung, Kabupaten Belitung Timur, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, dengan perkiraan koordinat geografis sekitar −2,967 LS; 108,164 BT. Akses utama bertumpu pada jalan penghubung Tanjungpandan–Manggar–Gantung; jarak dari Bandara H.A.S. Hanandjoeddin ±60 km (±1 jam berkendara) melalui jaringan jalan kabupaten.

Secara konteks tapak, lingkungan sekitar didominasi permukiman skala kecil, toko/warung lokal, serta fungsi wisata edukasi, dan berada dalam satu lintasan destinasi dengan Replika SD Muhammadiyah Gantong, Kampung Ahok, serta Bendungan Pice. Kondisi lahan relatif datar dengan pelataran depan yang berfungsi sebagai ruang transisi sekaligus area parkir terbatas. Fasad bangunan menghadap langsung ke jalan raya, sehingga memiliki visibilitas tinggi dan memudahkan orientasi pengunjung, baik pejalan kaki maupun pengguna kendaraan kecil hingga bus pariwisata.

3.3 Data Studi Banding

3.3.1 Museum Tekstil

Selama kunjungan observasi, penulis mencatat bahwa ritme kunjungan di Museum Tekstil relatif tenang dengan suasana ruang yang kondusif untuk belajar. Informasi dasar—seperti jam operasional, alur masuk, dan peta ringkas—tersaji sejak lobi sehingga pengunjung dapat segera membangun orientasi. Arus sirkulasi bergerak natural dari area pengantar menuju galeri 0tematik, dan penghentian pengunjung cenderung terjadi di depan koleksi bermotif kuat atau panel interpretasi yang memuat kisah produksi dan konteks budaya kain.

Dari sisi sistem layanan, alur tiket berlangsung sederhana: pembelian, pemeriksaan, kemudian masuk ke ruang pamer. Petugas front desk bersikap informatif dan menawarkan brosur, sekaligus menjelaskan rute kunjungan serta jadwal aktivitas edukasi. Kehadiran QR code atau peta digital akan semakin membantu pengunjung yang lebih menyukai navigasi mandiri, sementara opsi pembayaran nontunai dapat menjadi pelengkap pada jam sibuk.

Penunjuk arah dan sistem wayfinding secara umum bekerja baik, dengan label zona yang konsisten menandai perpindahan tema—misalnya batik, tenun, atau pewarna alami. Pada beberapa titik belokan, kontras warna dan ukuran huruf masih dapat diperkuat agar keterbacaan meningkat dari jarak menengah. Peta dinding dengan penanda “You are here” memudahkan pengunjung menentukan posisi dan rencana rute tanpa harus sering bertanya.

Tata letak ruang pamer membagi koleksi berdasarkan tema besar (teknik, asal wilayah, fungsi busana), sehingga pengunjung memahami alasan

kedekatan antarobjek. Transisi antarzona terasa wajar, dan narasi kuratorial menyusun langkah belajar bertahap: dari pengenalan bahan, teknik produksi, hingga makna motif dalam kehidupan sosial. Sesekali terjadi penumpukan di depan vitrin populer; pelebaran area berdiri atau alternatif jalur singkat berpotensi mengurai kepadatan tersebut.

Dari sisi display, vitrin kaca tertata pada ketinggian yang nyaman untuk pengamatan detail tekstur dan motif. Label koleksi menggunakan istilah yang akurat namun tetap ringkas—mencantumkan asal, teknik, makna simbolik, serta konteks pemakaian dalam keseharian. Kualitas interpretasi meningkat ketika label dilengkapi ilustrasi proses atau foto penggunaan, karena pengunjung dapat mengaitkan kain sebagai objek budaya hidup, bukan sekadar artefak statis.

Interior museum menampilkan dominasi material kayu dan kain yang menghadirkan suasana hangat dan akrab dengan tema tekstil. Palet warna dinding cenderung netral untuk memberi panggung visual pada motif dan warna koleksi. Penempatan bangku istirahat di beberapa titik strategis membantu menjaga kenyamanan, terutama bagi pengunjung lanjut usia, tanpa mengganggu arus sirkulasi.

Pencahayaan didesain untuk menonjolkan koleksi tanpa mengganggu ketentuan konservasi. Sorot lembut menekankan relief tenunan dan garis malam batik, sementara pencahayaan umum menjaga kestabilan tingkat terang di ruang. Kondisi lingkungan terasa terjaga—suhu dan kelembapan stabil, sirkulasi udara baik—sehingga kain terlihat dalam keadaan yang layak pajang dan pengunjung betah berlama-lama.

Media interpretasi menambah kedalaman pemahaman. Selain panel teks, pemutaran audio-visual menunjukkan tahapan pembuatan kain dari persiapan serat hingga pewarnaan alami, sehingga pengunjung memahami proses di balik hasil akhir. Program demo atau workshop—misalnya membatik atau menenun—menjadi daya tarik yang menjembatani teori dan praktik, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang berkesan.

Aspek aksesibilitas diperhatikan melalui jalur sirkulasi yang relatif datar dan lebar, memadai untuk kursi roda pada sebagian besar area. Toilet, ruang ibadah, dan titik istirahat terakses dengan jelas; keberadaan dispenser air minum atau penanda area rehat tambahan akan semakin menyempurnakan pengalaman kunjungan. Kebijakan keamanan dan konservasi—seperti larangan menyentuh koleksi dan penggunaan blitz—ditampilkan dengan ikon yang mudah dipahami dan didukung pengawasan petugas yang komunikatif.

Profil pengunjung tampak beragam, mulai pelajar, keluarga, pegiat desain, hingga wisatawan budaya. Banyak yang memotret label atau memindai QR untuk rujukan studi, menandakan materi interpretasi dianggap informatif. Selepas ruang pamer, toko suvenir menyuguhkan produk bertema motif lokal dan publikasi ringkas, sehingga pengalaman belajar berlanjut di luar museum sekaligus memberi dukungan pada perajin.

Secara keseluruhan, Museum Tekstil berhasil memadukan fungsi edukasi, pelestarian, dan rekreasi dalam satu rangkaian pengalaman yang runtut. Penguatan minor pada keterbacaan signage, penataan area depan vitrin populer, serta perluasan stasiun interaktif yang aman bagi konservasi akan semakin meningkatkan kualitas kunjungan. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa sistem museum, tata letak, dan interior bekerja terpadu untuk

membangun narasi yang relevan tentang tekstil sebagai warisan budaya yang hidup.

3.3.2 Museum Bank Indonesia

Museum Bank Indonesia berlokasi di kawasan Kota Tua Jakarta, tepatnya di Jalan Pintu Besar Utara No.3, yang strategis dan mudah dijangkau karena berada dekat dengan museum-museum lain. Bangunannya adalah peninggalan kolonial yang dahulu digunakan sebagai gedung De Javasche Bank, dengan arsitektur khas Eropa yang megah, ditandai oleh pilar besar, jendela tinggi, serta langit-langit yang luas sehingga memberi kesan kokoh dan berwibawa.

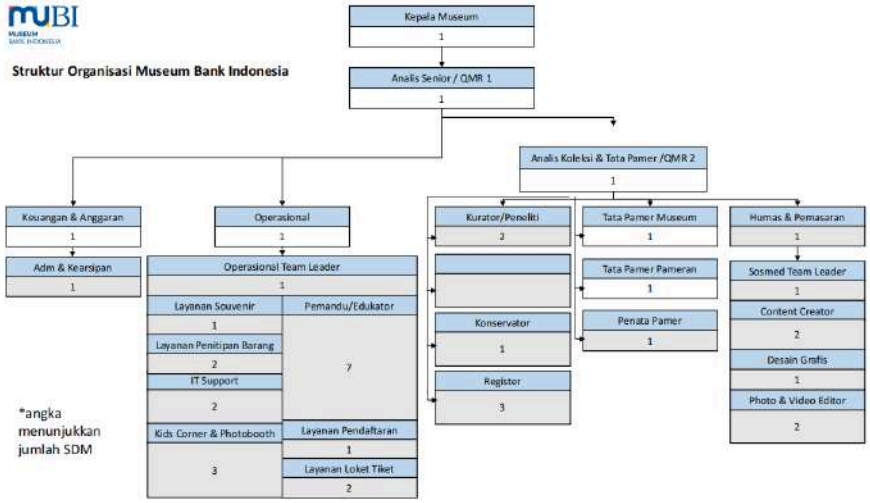
Bagian interior museum tertata rapi dengan konsep tematik, dilengkapi pencahayaan terang dan penataan ruang yang modern, namun tetap mempertahankan suasana klasik dari bangunan aslinya. Koleksinya beragam, mulai dari uang kuno, dokumen perbankan, hingga artefak ekonomi Indonesia, dan didukung oleh media interaktif berupa layar digital serta audio visual yang membuat pengalaman belajar lebih menarik.

Fasilitas bagi pengunjung cukup lengkap, seperti pendingin ruangan, ruang istirahat, toilet, mushola, serta kursi di beberapa titik untuk beristirahat. Alur sirkulasi dalam ruangan diatur satu arah sehingga memudahkan pengunjung mengikuti cerita sejarah tanpa kebingungan. Dari segi pelayanan, museum ini menyediakan pemandu wisata yang ramah dan informatif, selain itu juga tersedia brosur dan panel informasi di setiap ruang pameran.

Secara keseluruhan, Museum Bank Indonesia menyajikan perpaduan yang menarik antara bangunan bersejarah, koleksi bernilai edukatif, serta

teknologi modern. Hal ini menjadikan museum bukan hanya sebagai tempat menyimpan benda sejarah, tetapi juga destinasi wisata edukasi yang memberi pengalaman belajar menyenangkan bagi pengunjung.

Dibawah ini merupakan struktur organisasi dari MuBI,



3.3.2 Museum Nasional Indonesia

Observasi lapangan dilakukan di Museum Nasional Indonesia yang berlokasi di Jalan Medan Merdeka Barat No. 12, Jakarta Pusat. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai sistem tata ruang, sirkulasi pengunjung, serta elemen interior museum sebagai bahan analisis penerapan prinsip desain interior pada ruang publik edukatif. Museum Nasional Indonesia, yang juga dikenal sebagai Gedung Gajah, merupakan salah satu lembaga kebudayaan tertua di Indonesia dan berfungsi sebagai pusat

pelestarian, penelitian, serta edukasi mengenai sejarah dan kebudayaan nusantara. Kompleks bangunan museum terdiri atas dua bagian utama, yaitu gedung lama bergaya arsitektur kolonial dan gedung baru dengan pendekatan desain modern. Keduanya terhubung secara harmonis dan menunjukkan perpaduan antara nilai historis dan inovasi kontemporer.

Dari hasil pengamatan, sistem tata ruang Museum Nasional Indonesia dirancang dengan pendekatan zonasi tematik yang memudahkan pengunjung mengikuti alur naratif pameran. Setiap lantai menampilkan tema koleksi yang berbeda, seperti prasejarah, arkeologi, etnografi, numismatik, dan geografi budaya. Jalur sirkulasi bersifat linier dan mengalir, memudahkan pengunjung bergerak dari satu ruang ke ruang berikutnya tanpa kehilangan orientasi. Transisi antar ruang pamer dibuat melalui perbedaan pencahayaan dan elemen visual untuk memberikan jeda perseptual sebelum memasuki tema berikutnya. Meskipun tata ruang dan sirkulasi telah diatur dengan baik, pada waktu kunjungan dengan volume tinggi masih ditemukan penumpukan di area koleksi arca batu dan prasejarah, sehingga diperlukan pengaturan ulang jalur kunjungan agar arus pengunjung lebih merata.

Dari segi interior, Museum Nasional Indonesia menampilkan karakter formal dan netral dengan fokus utama pada koleksi yang dipamerkan. Warna dominan yang digunakan adalah putih, abu-abu, dan krem, yang berfungsi sebagai latar netral untuk menonjolkan objek pameran. Material interior dipilih berdasarkan pertimbangan daya tahan dan kemudahan perawatan, meliputi granit dan keramik pada lantai, panel kayu dan gypsum pada dinding, serta kaca tempered pada vitrin dan media display. Sistem pencahayaan

mengombinasikan cahaya alami dan buatan dengan memperhatikan keamanan koleksi. Area yang mendapat pencahayaan alami dilengkapi dengan kaca berfilter ultraviolet, sedangkan pencahayaan buatan menggunakan lampu LED berintensitas rendah dan spotlight untuk menonjolkan objek tertentu tanpa menimbulkan silau.

Furnitur dan elemen display dirancang dengan memperhatikan prinsip ergonomi dan keamanan. Vitrin kaca memiliki sistem pengunci ganda dan struktur logam tersembunyi untuk memastikan stabilitas. Label informasi koleksi diletakkan pada ketinggian pandang rata-rata pengunjung dengan tipografi sans-serif yang jelas. Beberapa area pamer di gedung baru juga telah dilengkapi dengan panel digital interaktif yang memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan konten sejarah melalui media elektronik. Kehadiran elemen interaktif tersebut memperkuat fungsi edukatif museum dan memperkaya pengalaman pengunjung, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital.

Suasana ruang museum secara keseluruhan terkesan tenang, formal, dan edukatif. Pengaturan suhu dan kelembapan diatur secara konstan melalui sistem pendingin udara terpusat guna menjaga kondisi koleksi. Akustik ruang juga terjaga dengan baik, memberikan kenyamanan auditori bagi pengunjung. Pencahayaan lembut dan dominasi warna netral menciptakan suasana yang kondusif untuk apresiasi karya, sementara tata ruang yang lapang memudahkan pergerakan serta interaksi pengunjung dengan pameran. Keseimbangan antara fungsi estetis dan fungsional terlihat jelas dalam setiap

elemen interior yang dirancang untuk mendukung tujuan museum sebagai sarana edukasi publik.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Museum Nasional Indonesia menerapkan prinsip desain interior ruang publik yang efektif, harmonis, dan berorientasi pada pengalaman pengunjung. Aspek tata ruang, pencahayaan, pemilihan material, dan sistem sirkulasi menunjukkan penerapan prinsip ergonomi, keamanan, serta estetika yang mendukung fungsi edukatif museum. Meskipun demikian, beberapa aspek seperti pengaturan arus pengunjung pada jam sibuk dan perluasan ruang interaktif masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Secara keseluruhan, interior Museum Nasional Indonesia berhasil merepresentasikan perpaduan nilai historis dan modernitas, menciptakan lingkungan pamer yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif bagi pengunjung dari berbagai kalangan.

3.3.3 Hasil Perbandingan Studi Banding Observasi

Aspek Perbandingan	**Museum Bank Indonesia**	**Museum Tekstil**	**Museum Nasional Indonesia**
Lokasi & Sejarah	Kota Tua Jakarta, bekas gedung De Javasche Bank, arsitektur kolonial Belanda. Fokus pada sejarah ekonomi dan perbankan nasional.	Jakarta, gedung klasik kolonial peninggalan abad ke-19. Fokus pada seni tekstil dan budaya wastra Nusantara.	Jl. Medan Merdeka Barat No.12, Jakarta Pusat. Didirikan 1778, museum tertua di Indonesia di bawah Kemendikbudristek.
Konsep & Tema Pameran	Edukasi ekonomi, sejarah keuangan, dan transformasi	Edukasi tekstil, batik, tenun, dan pewarna alami.	Edukasi sejarah, arkeologi, etnografi, dan budaya nasional

	moneter Indonesia.		dari prasejarah hingga modern.
Koleksi Utama	Uang kuno, dokumen perbankan, peralatan keuangan, artefak kolonial.	Koleksi kain Nusantara (batik, tenun, songket), alat tenun, dan hasil kerajinan tekstil.	>141.000 koleksi: arca, prasasti, keramik, naskah kuno, tekstil, benda kerajaan, numismatik, dan etnografi.
Sistem Display & Tata Ruang	Tata ruang linear dengan pencahayaan modern, visual interaktif, dan suasana formal.	Tata ruang tematik, terbuka, dan berlapis. Pengunjung dapat menelusuri proses pembuatan kain.	Tata ruang tematik berdasarkan kronologi sejarah dan wilayah budaya; memadukan display fisik dan digital interaktif.
Teknologi & Interaktivitas	Audiovisual interaktif dan peta digital untuk edukasi keuangan.	Workshop interaktif (membatik, menenun, pewarnaan alami).	Revitalisasi dengan sistem digitalisasi koleksi dan tampilan interaktif pasca-2023.
Fasilitas Pendukung	AC, mushola, ruang istirahat, kafe, toko suvenir, pemandu wisata profesional.	Mushola, toilet, ruang istirahat, toko suvenir, fasilitas workshop edukatif.	Gedung pamer permanen, auditorium, perpustakaan, laboratorium konservasi, kafe, taman publik.
Pelayanan Pengunjung	Petugas ramah, penjelasan edukatif, brosur dan QR code tersedia.	Petugas informatif, menyediakan brosur, peta, dan sistem navigasi “You are here”.	Layanan tur pemandu, workshop edukatif, dan pameran temporer.
Wayfinding & Signage	Cukup jelas, dengan arah alur kunjungan satu arah.	Signage konsisten tapi beberapa perlu peningkatan keterbacaan.	Label dan informasi digital lengkap dengan sistem panduan modern.
Pencahayaan & Suasana	Pencahayaan terang dan formal, sesuai tema ekonomi modern.	Pencahayaan lembut, mempertahankan keaslian tekstil.	Pencahayaan profesional untuk tiap kategori koleksi, dengan kontrol kelembapan dan suhu ruang.

Pengalaman & Nilai Edukasi	Pengalaman edukatif berbasis sejarah ekonomi nasional.	Pengalaman interaktif dan budaya lokal yang kuat, cocok untuk pelajar dan desainer.	Pengalaman menyeluruh tentang sejarah bangsa dengan pendekatan visual dan interaktif.
Kelebihan Utama	Menggabungkan bangunan kolonial dengan teknologi modern.	Menyajikan pengalaman belajar langsung dan budaya tekstil Nusantara.	Koleksi terbesar dan fasilitas terlengkap di Indonesia, dengan sistem pengelolaan modern.
Kekurangan Utama	Minim aktivitas langsung/interaktif bagi pengunjung.	Signage dan alur beberapa zona kurang optimal.	Skala besar membuat waktu kunjungan panjang; sebagian area masih dalam tahap revitalisasi.

3.3 Data Kualitatif

Berdasarkan jawaban dari 30 responden, mayoritas memberikan tanggapan positif terhadap kunjungan mereka ke Museum Kata Andrea Hirata. Sekitar 85% menyatakan bahwa museum memberikan pengalaman yang unik, penuh makna, dan menginspirasi, serta mendorong mereka untuk lebih menghargai karya sastra Indonesia, khususnya *Laskar Pelangi*. Sebagian besar responden (75%) menyoroti ruang kutipan, buku tamu, dan sudut baca sederhana sebagai bagian yang paling berkesan, sementara ruang puisi, galeri foto, dan ruang nostalgia masa kecil juga menjadi favorit karena menghadirkan suasana inspiratif dan menyenangkan. Selain itu, sekitar 80% responden merasa terinspirasi oleh kutipan motivasi dan pesan edukatif yang disampaikan di museum, yang turut menumbuhkan minat membaca ulang karya Andrea Hirata dan meningkatkan apresiasi terhadap literasi.

3.4 Wawancara

3.4.1 Wawancara Pertama

Naramsumber : Ade Imani Arsyad

Jabatan : Staf Edukas, MuBI

Hari/tanggal : Senin, 29 September 2025

Lokasi : Online Via Google Meeting

Wawancara yang antara penulis dan staf MuBI pada tanggal Senin, 29 September 2025 dilakukan via google meet. Narasumber selaku staf MuBI bernama Ade Imani Arsyad bisa dipanggil Kak Ade. Menurut pernyataan narasumber MuBI merupakan museum yang dikelola oleh Bank Indonesia. Museum Bank Indonesia memamerkan tentang sejarah kebanksentralan, komunikasi, peran, serta tugas Bank Indonesia. Gedung tersebut merupakan cagar budaya yang dibangun tidak hanya sebagai gedung fungsional, melainkan juga memiliki kandungan nilai seni. Dibuktikan dengan ornamen dan gaya arsitekturnya yang merupakan akulturasi dari budaya lokal. Kaca patri dan uliran di beberapa sudut ruang mengandung nilai seni yang baik. Dalam pembangunan MuBI sendiri memanfaatkan *artwork* untuk mendukung visualisasi dan materi penyampaian edukasi di MuBI. MuBI juga memfasilitasi berbagai macam penelitian, kajian, dan kunjungan untuk kepentingan edukasi baik melalui program edukasi maupun publik.

3.4.2 Wawancara Kedua

Naramsumber : Virgo Varian

Jabatan : Seniman Museum Kata karya Andrea Hirata

Hari/tanggal : Senin, 29 September 2025

Lokasi : Online Via Telepon WhatsApp

Wawancara antara penulis dan seniman Museum Kata dilakukan pada hari Senin, 29 September 2025, melalui aplikasi WhatsApp bersama Bapak Virgo. Saat ini, Bapak Virgo merupakan seorang guru di SMK Negeri 1 Manggar. Melalui wawancara tersebut, diperoleh penjelasan bahwa Museum Kata pada awalnya merupakan sebuah galeri bernama *Laskar Pelangi*, yang berfungsi sebagai tempat penjualan cenderamata dari Gantung. Setelah mengalami berbagai perubahan dari tahun ke tahun, galeri tersebut kemudian diubah menjadi Museum Kata karya Andrea Hirata, yang menampilkan pencapaian Andrea Hirata selama kariernya sebagai novelis.

Bapak Virgo, yang merupakan kerabat Andrea Hirata, menjelaskan bahwa Andrea memintanya untuk membantu menuangkan ide-idenya ke dalam bentuk galeri seni. Selain menampilkan pencapaian Andrea Hirata, museum ini juga menjadi tempat untuk mengenang berbagai momen berkesan dalam kehidupannya, salah satunya ketika ia pergi ke Hawaii. Nuansa salah satu ruangan dibuat menyerupai suasana Hawaii dan dilengkapi foto-foto Andrea Hirata saat berada di Hawai untuk mengikuti pelatihan atau konferensi internasional.

Lebih lanjut, Bapak Virgo juga menjelaskan bahwa beberapa seniman turut menyumbangkan karya mereka ke museum. Salah satunya adalah seorang seniman perempuan dari ISI Yogyakarta yang membuat lukisan mozaik pada lantai museum. Selain itu, para siswa SMK Negeri 1 Manggar

juga berpartisipasi dalam pembangunan museum, di antaranya melalui karya kerajinan dan lukisan yang dipamerkan di dalamnya. Saat ini, Bapak Virgo bersama murid-muridnya sedang mengumpulkan balok kayu yang akan digunakan sebagai media untuk melestarikan bahasa Melayu yang mulai jarang digunakan. Balok-balok tersebut akan ditulisi kosakata dalam bahasa Melayu dan nantinya disusun membentuk kalimat.

Di dalam museum juga terdapat ruang pertunjukan yang biasa digunakan untuk kegiatan seperti *storytelling* dan pentas musik. Museum Kata mendukung siapa pun yang ingin berkarya; oleh karena itu, tersedia ruang publik sebagai wadah bagi masyarakat untuk mengekspresikan kreativitasnya.

Dalam wawancara, Bapak Virgo menjelaskan bahwa Museum Kata identik dengan warna-warni yang terinspirasi dari novel terkenal Andrea Hirata, *Laskar Pelangi*. Warna pelangi yang cerah menggambarkan semangat dan impian, sebagaimana tema yang diangkat dalam novel tersebut. Hal ini tercermin dalam desain museum yang memiliki banyak jendela, melambangkan filosofi "buku adalah jendela ilmu." Museum Kata, sebagai museum sastra pertama di Indonesia, menginterpretasikan mimpi, literasi, dan kekayaan budaya dalam bentuk ruang dan visual. Selain itu, Museum Kata juga mengangkat budaya Belitung sebagai bagian dari desain interiornya. Unsur budaya tersebut tampak pada ukiran khas rumah adat Belitung, seperti pada lisplang bangunan, serta keberadaan *payung lilin* di halaman museum sebagai simbol budaya lokal.



BAB IV
HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Judul Perancangan

Judul perancangan yang dipilih untuk proyek ini adalah "Perancangan Ulang Museum Kata Andrea Hirata sebagai Wujud Representatif Wisata di Pulau Belitung." Judul ini diambil berdasarkan gagasan untuk menghadirkan kembali Museum Kata Andrea Hirata sebagai ikon wisata literasi yang mampu merepresentasikan nilai budaya, pendidikan, dan semangat masyarakat Belitung melalui pendekatan desain yang komunikatif dan inspiratif.

Kata "perancangan ulang" dipilih karena museum ini telah berdiri sebelumnya, namun memiliki potensi besar untuk dikembangkan kembali agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengunjung masa kini. Proses perancangan ulang ini tidak hanya mencakup pembaruan tata ruang dan visual, tetapi juga memperkuat narasi ruang yang menonjolkan identitas lokal dan pesan literasi yang menjadi ciri khas karya *Laskar Pelangi*. Museum Kata juga tidak berenti sampai saat ini, pembaharuan akan terus berlanjut dan menyesuaikan dengan kebutuhan destinasi wisata.

Sementara itu, istilah "representatif wisata" menegaskan tujuan perancangan agar museum ini tidak sekadar menjadi tempat pamer karya sastra, tetapi juga berfungsi sebagai destinasi wisata budaya yang mampu menggambarkan karakter dan nilai-nilai Pulau Belitung secara menyeluruh.

Melalui desain yang interaktif, edukatif, dan reflektif, museum diharapkan dapat menjadi ruang yang menyatukan unsur literasi, seni, dan pariwisata dalam satu kesatuan pengalaman yang utuh.

Dengan demikian, judul ini mencerminkan upaya untuk menjadikan Museum Kata Andrea Hirata sebagai wujud nyata wisata literasi yang tidak hanya menginspirasi, tetapi juga memperkuat citra Belitung sebagai pulau dengan kekayaan budaya dan semangat pendidikan yang tinggi.

4.1.2. Komponen Rumah Adat Belitung

Komponen rumah adat Belitung terdiri dari ruang depan (ruang utama), los, dan dapur:

1. Ruang Depan

Ruang depan termasuk teras yang berfungsi sebagai tempat menerima tamu, bersantai, dan berbincang. Ruang utama terdapat pernak-pernik hiasan Bangka Belitung, misalnya lemari dan pernak-pernik. Di ruang utama tidak akan ditemukan kursi atau meja, karena rumah adat Bangka Belitung menerima tamu dengan menggunakan tikar.



2. Ruang Los

Los adalah ruangan pemisah antara ruang depan dan ruang belakang. Bagian los terdapat pintu yang mengarah ke kamar.



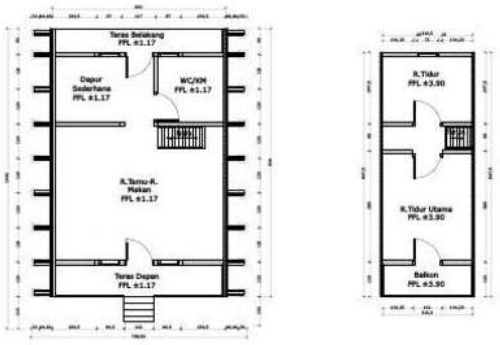
3. Ruang Belakang

Ruang belakang adalah dapur dan tempat makan. Aktivitas di ruang belakang meliputi memasak serta tempat penyediaan makanan dan alat-alat pertanian.



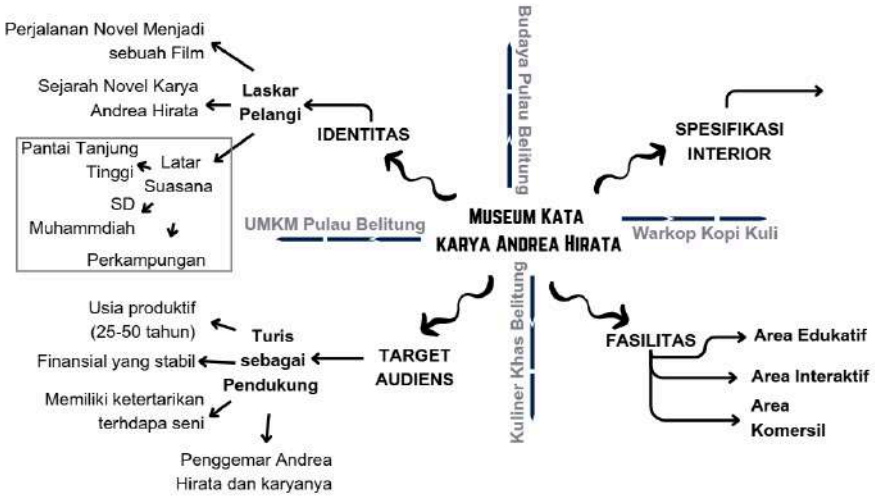
4. Teras

Teras rumah panggung berfungsi sebagai ruang peralihan, tempat bersantai, menerima tamu, dan membantu sirkulasi udara.



4.2 Eskplorasi Desain

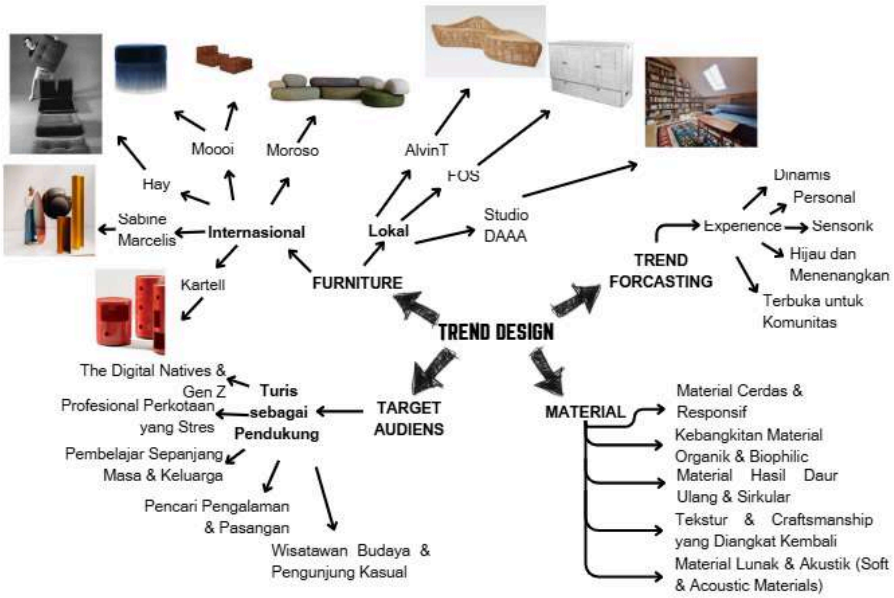
4.2.1 Mindmap



4.2.5 Trend Design

Trend forecasting merupakan metode untuk memprediksi tren masa depan agar desain yang dihasilkan selaras dengan selera pasar dan memiliki nilai komersial tinggi. Di Indonesia, praktik ini masih terbatas dan salah satunya diperkenalkan oleh Irvan A. Noe'man, yang menekankan pentingnya proyeksi tren maksimal 18 bulan ke depan agar tetap relevan dengan perubahan gaya hidup. Trend forecasting tidak hanya mengikuti trend, tetapi juga bertujuan menemukan potensi tren baru untuk menjadi *trendsetter* melalui kreativitas, inovasi, dan kolaborasi (3C: connecting, collaboration, commerce). Sejalan dengan pandangan Roland Barthes tentang kecenderungan masyarakat terhadap hal-hal baru (*neomania*), desainer perlu memiliki kemampuan riset agar dapat menghasilkan desain yang inovatif, kompetitif, dan bernilai pasar. Oleh karena itu, paradigma desain harus bergeser dari *product oriented* menjadi *market oriented*, dengan landasan ilmiah dan teknologi untuk menciptakan produk yang sukses secara komersial.

Trend forecasting sebaiknya dimasukkan dalam proses desain interior karena mendukung perancangan yang inovatif, adaptif, dan berorientasi pasar.



Melalui riset tren, desainer interior dapat menghasilkan karya yang tidak hanya indah dan fungsional, tetapi juga bernilai ekonomi dan relevan terhadap dinamika sosial-budaya masa depan.

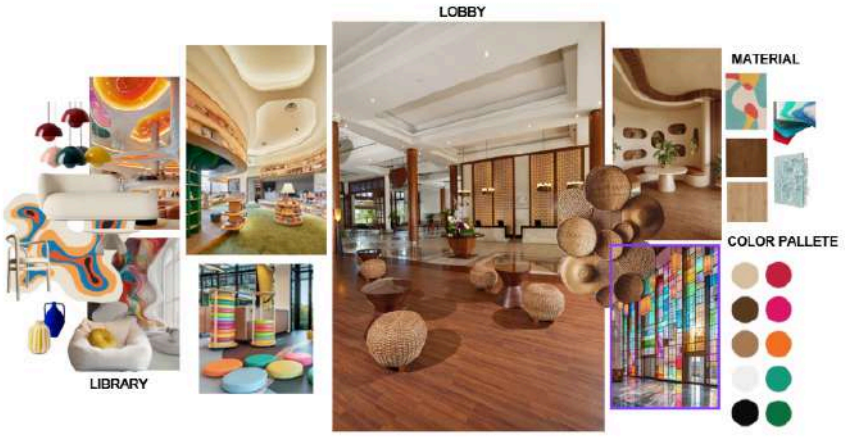
4.2.2 Citra Konsep





4.2.3 Moodboard





4.2.4 Elemen Interior Rumah Adat Tradisional Belitung

Elemen interior rumah adat Belitung terbagi menjadi tiga: elemen pembentuk, pendukung, dan penunjang.

1. Payung Lilin

Payung lilin merupakan warisan budaya khas Belitung yang awalnya digunakan dalam upacara pernikahan adat sebagai penerang dan simbol harapan. Payung melambangkan perlindungan, sedangkan lilin melambangkan cahaya dan petunjuk hidup. Kini, payung lilin menjadi ikon budaya Melayu Belitung dan sering digunakan sebagai elemen dekoratif di ruang publik untuk melestarikan identitas daerah.



2. Lantai

Terbuat dari kayu yang rapi, dengan alas duduk menggunakan Tikar Lais dari daun lais.

3. Langit-langit dan plafon

Terdiri dari papan yang merata, kadang diekspos. Puncak tertinggi disebut bubongan, dengan tiang di atas alangan lintang atau bujor.

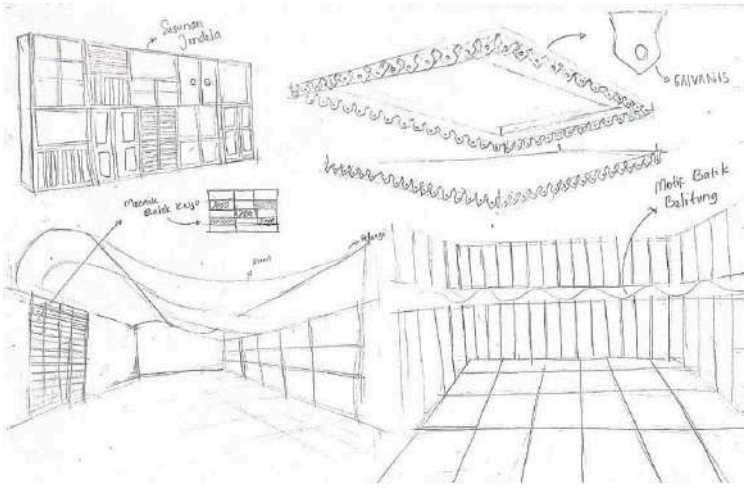


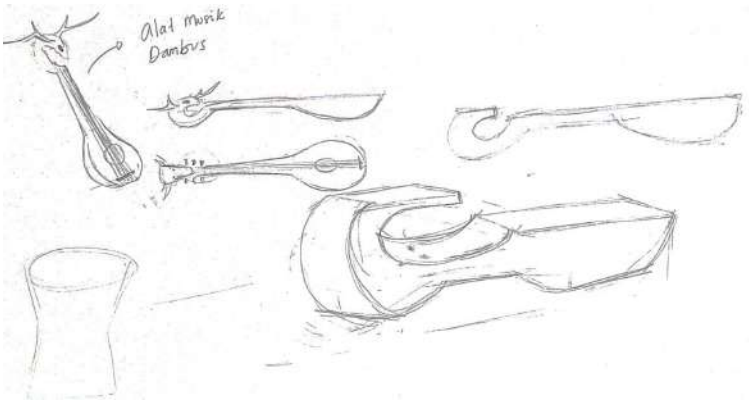
4.2.6 Ide Visual

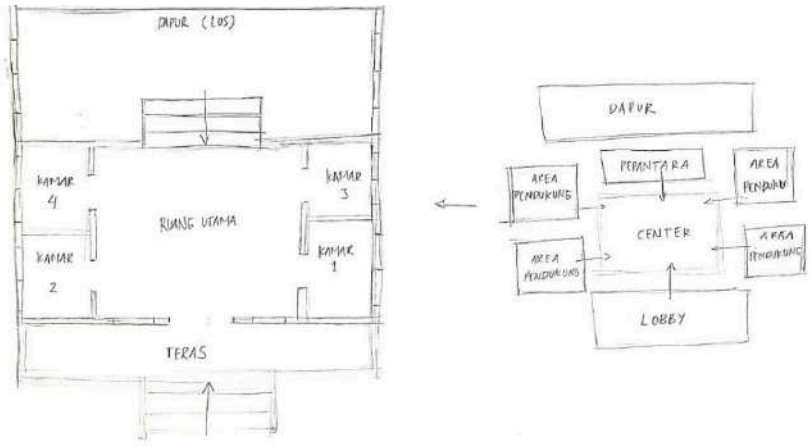
Perancangan ulang Museum Kata Andrea Hirata mengadaptasi konsep rumah panggung khas Belitung untuk membentuk tata letak ruang dan karakter interior. Konsep ini menghadirkan nuansa lokal sekaligus mencerminkan nilai kehidupan masyarakat pesisir yang sederhana, hangat, dan penuh kebersamaan sejalan dengan semangat Laskar Pelangi.

Ruang utama ditempatkan di tengah sebagai pusat kegiatan dan ruang pamer, dikelilingi bilik-bilik tematik yang berfungsi sebagai galeri, ruang

literasi, dan workshop interaktif. Teras depan yang luas menjadi area penyambutan dan orientasi pengunjung, sekaligus menghadirkan pengalaman sosial seperti pada rumah panggung tradisional.







4.1.2 Color, Material, Finishing

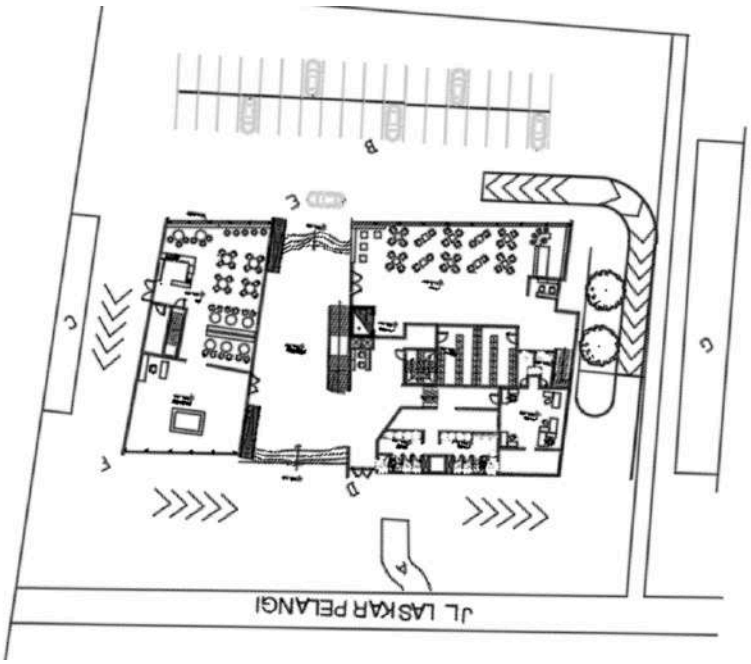
Elemen	Konsep	Material	Finishing	Warna
Lantai	Nuansa alami tropis yang menyatu dengan budaya Belitung	Lantai kayu solid, keramik motiv. 	Laminasi HPL / Polished matte. 	Natural, cokelat muda, krem pasir.
Dinding	Menciptakan suasana elegan dan hangat.	Panel policarbonat, kayu solid 	Cat doft / Laminasi HPL glossy ringan. 	Colorful (biru laut, kuning pasir, hijau daun lembut).
Plafon	Memberi kesan lapang, segar, dan tetap hangat.	Glasswool ceiling panel 	Laminasi HPL 	Putih hangat, krem muda, atau aksen warna cerah.
Furniture	Tradisional dan fungsional	Polypropylene, plywood 	Laminasi HPL, cat duco. 	Kombinasi natural (cokelat kayu) + aksen warna cheerful (kuning, biru laut, hijau).
Dekorasi	Ukiran motif rumah Melayu, nuansa sedang berkumpul dengan kehangatan.	Anyaman pandan, ukiran motif ikan/kapal, kain batik Belitung, tanaman tropis.	Natural matte, vernis tipis, cat duco warna pastel. 	Warna alami rotan, aksen turquoise, kuning lembut, hijau daun.

Desain interior dengan konsep cheerful natural dan budaya Belitung menonjolkan harmoni antara unsur tropis alami dan keceriaan warna. Lantai menggunakan material kayu solid atau keramik bermotif alam dengan finishing laminasi HPL bertekstur matte berwarna natural seperti cokelat muda dan krem pasir. Dinding memadukan panel polycarbonate dan kayu solid dengan finishing cat doft atau laminasi HPL glossy ringan dalam warna-warna cerah seperti biru laut, kuning pasir, dan hijau daun lembut. Plafon memakai

panel glasswool dengan laminasi HPL berwarna putih hangat atau krem muda untuk menciptakan kesan lapang dan segar. Furnitur terbuat dari polypropylene dan plywood dengan finishing laminasi HPL atau cat duco, menggabungkan warna natural kayu dengan aksen cerah seperti kuning dan biru laut. Dekorasi menampilkan unsur budaya Melayu Belitung melalui anyaman pandan, ukiran motif kapal atau ikan, serta kain batik Belitung dengan finishing natural matte dan warna lembut seperti turquoise dan hijau daun, yang memperkuat karakter hangat, cerah, dan beridentitas lokal.

4.3 Desain Perancangan

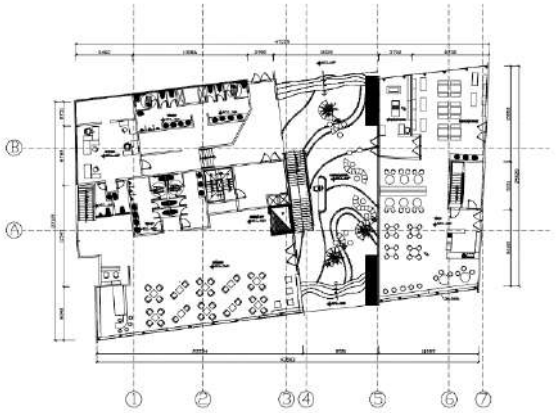
4.2.1 Analisis Site

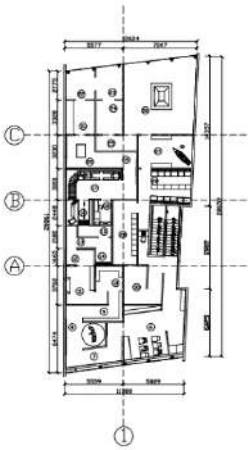


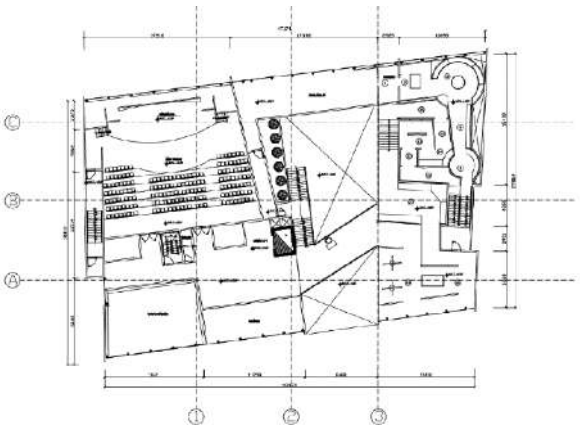
Gambar 4.1.4 1 : Denah Existing
(Sumber : Data pribadi)

4.3 Hasil Perancangan

4.3.1 Layout Keseluruhan







4.3.2 Perspektif

1. Area Museum

Kjfeiajigjiejijfiejijtij44i





2. Area Kafe

Area kafe dirancang



Gambar 4.1. 1 : Perspektif Kafe

(Sumber : Data pribadi)



BAB V
KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan ulang Museum Kata Andrea Hirata menjadi Museum Laskar Pelangi bertujuan untuk menghadirkan sebuah museum sastra yang mampu menginterpretasikan cerita novel *Laskar Pelangi* ke dalam bentuk narasi visual melalui desain interior yang imersif, edukatif, dan representatif terhadap identitas Pulau Belitung. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan pengembangan museum yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan karya sastra, tetapi juga sebagai destinasi wisata budaya yang mampu memperkuat citra Belitung di tingkat nasional maupun internasional.

Melalui penerapan metode perancangan Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer yang meliputi tahapan analisis dan sintesis, diperoleh konsep desain yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Belitung dengan alur cerita novel *Laskar Pelangi*. Konsep Cheerful Natural diterapkan melalui penggunaan material alami, warna-warna tropis yang cerah, elemen rumah panggung Belitung, serta berbagai simbol budaya Melayu Belitung sebagai identitas utama ruang.

Penerapan narasi visual diwujudkan melalui pengelompokan ruang yang mengikuti perjalanan cerita dan nilai-nilai yang terkandung dalam novel *Laskar Pelangi*. Pengunjung tidak hanya memperoleh informasi mengenai karya Andrea Hirata, tetapi juga dapat merasakan pengalaman emosional dan imersif

melalui tata ruang, pencahayaan, elemen visual, instalasi interaktif, serta suasana ruang yang mendukung proses storytelling.

Selain berfungsi sebagai museum sastra, fasilitas yang dirancang seperti galeri seni, ruang pertunjukan, ruang pamer interaktif, perpustakaan, ruang workshop, restoran, dan area publik lainnya menjadikan Museum Laskar Pelangi sebagai pusat literasi, edukasi, budaya, dan pariwisata. Dengan demikian, hasil perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan minat masyarakat terhadap literasi, memperkenalkan budaya Belitung secara lebih luas, serta mendukung perkembangan sektor pariwisata kreatif di Pulau Belitung.

5.1 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, Museum Laskar Pelangi masih memiliki peluang untuk terus dikembangkan agar dapat memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi pengunjung. Pengelola museum disarankan untuk secara berkelanjutan menghadirkan berbagai program edukatif dan kegiatan budaya, seperti workshop menulis, diskusi sastra, pameran temporer, pertunjukan seni, serta kegiatan literasi lainnya yang dapat meningkatkan interaksi antara museum dan masyarakat. Dengan adanya program yang aktif dan beragam, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran, tetapi juga sebagai pusat kegiatan pendidikan dan kebudayaan yang hidup.

Selain itu, pemerintah daerah dan pihak terkait diharapkan dapat memberikan dukungan melalui peningkatan promosi serta pengembangan infrastruktur pendukung pariwisata di kawasan Belitung Timur. Kolaborasi antara museum, pemerintah, komunitas budaya, dan sektor pariwisata akan

membantu memperluas jangkauan promosi Museum Laskar Pelangi sehingga mampu menarik lebih banyak wisatawan domestik maupun mancanegara. Dukungan tersebut juga dapat memperkuat posisi museum sebagai salah satu ikon wisata budaya yang merepresentasikan identitas Pulau Belitung.

Untuk pengembangan desain di masa mendatang, penerapan teknologi digital seperti augmented reality (AR), virtual reality (VR), interactive projection, dan media multimedia interaktif dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pengalaman naratif dan imersif bagi pengunjung. Pemanfaatan teknologi tersebut akan membantu menyampaikan alur cerita Laskar Pelangi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh berbagai kelompok usia, terutama generasi muda yang lebih dekat dengan teknologi digital.

Selain itu, masyarakat diharapkan dapat berperan aktif dalam mendukung keberlangsungan museum melalui partisipasi dalam kegiatan budaya dan literasi yang diselenggarakan. Keterlibatan masyarakat lokal tidak hanya dapat memperkuat fungsi museum sebagai pusat edukasi dan pelestarian budaya, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan ekonomi kreatif dan pariwisata di wilayah Belitung. Dengan demikian, Museum Laskar Pelangi dapat terus berkembang sebagai ruang apresiasi sastra, pusat literasi, sekaligus destinasi wisata budaya yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Antara News Bengkulu. (2022). *UMKM HD NOTO Belitung masuk program monitoring Kantor Staf Presiden*. Diakses dari https://bengkulu.antaranews.com

Apriyanto Dwi Santoso. (2018). Potensi wisata bahari Pantai Tanjung Tinggi sebagai destinasi unggulan di Kabupaten Belitung. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 6(1), 33–47.

Arsyad, A. I. (2025, 29 September). *Wawancara tentang pengelolaan Museum Bank Indonesia* [Wawancara via Google Meet]. Pewawancara: Stefanie Kurnia Dewi.

Barthes, R. (1983). *The Fashion System*. New York: Hill and Wang.

Belitung Ekspres. (2022). *Bazar UMKM Festival G20 di Galeri KUMKM Belitung*. Diakses dari https://belitungekspres.co.id

Bentang Pustaka & Amer-Asia Books Inc. (2010, 23 Maret). *Publisher Agreement for Laskar Pelangi International Edition*. Yogyakarta & Tucson: Bentang Pustaka.

Data UMKM Provinsi Bangka Belitung. (2022). *Profil UMKM HD NOTO, Desa Keciput, Sijuk*. Diakses dari https://data-umkm.babelprov.go.id

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Dirjen KI). (2021). *Pencatatan merek dan motif batik Sepiak Belitong*. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM RI.

Fruin, J. J. (1971). *Pedestrian Planning and Design*. New York: Metropolitan Association of Urban Designers and Environmental Planners.

Global Geopark Networks Executive Board. (2021). *Sertifikat UNESCO Global Geopark: Belitong*. Diakses dari https://www.globalgeopark.org

Harrison, J. (2005). Ideas of museums in the 1990s. Dalam G. Corsane (Ed.), *Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Reader* (hlm. 38–53). London: Routledge.

Hirata, A. (2005). *Laskar Pelangi*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

Hirata, A. (2006). *Sang Pemimpi*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

Hirata, A. (2008). *Edensor*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

Hirata, A. (2009). *Maryamah Karpov*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

Indonesia Kaya. (t.t.). *Museum Kata Andrea Hirata*. Diakses dari https://indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/museum-kata-andrea-hirata

Instagram PLUT Belitung. (2023). *Pusat Layanan Usaha Terpadu Belitung* [@plutbelitung]. Diakses dari https://www.instagram.com/plutbelitung

International Council of Museums (ICOM). (2004). *International Museum Day 2004: Museums and Intangible Heritage*. Paris: ICOM.

Kartodirdjo, S. (2007). *Pengantar Sejarah Indonesia Baru: Sejarah Pergerakan Nasional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Kilmer, R., & Kilmer, O. (2014). *Designing Interiors* (2nd ed.). Hoboken: John Wiley & Sons.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI. (2021). *Belitong ditetapkan sebagai UNESCO Global Geopark*. Diakses dari https://kwriu.kemdikbud.go.id

McLean, F. (1997). *Marketing the Museum*. London: Routledge.

Moore, K. (1994). *Museum Management*. London: Routledge.

Murray, D. (1904). *Museums: Their History and Their Use* (Vol. 1). Glasgow: James MacLehose and Sons.

Noe'man, I. A. (2012). *Trend Forecasting dalam Desain Interior Indonesia*. Bandung: Rekayasa Sains.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2016 tentang Kawasan Ekonomi Khusus Tanjung Kelayang. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Riza, R. (Sutradara). (2008). *Laskar Pelangi* [Film]. Jakarta: Miles Films & Mizan Productions.

Saraswati, E. (2018). Wisata literasi sebagai model pengembangan pariwisata berbasis budaya di Belitung Timur. *Jurnal Kepariwisataan Indonesia*, 13(1), 72–85.

Soekmono, R. (2001). *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius.

UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Varian, V. (2025, 29 September). *Wawancara tentang Museum Kata Andrea Hirata* [Wawancara via WhatsApp]. Pewawancara: Stefanie Kurnia Dewi.

Wanderlog. (2023). *Galeri KUMKM Belitung Produk lokal khas Belitung*. Diakses dari https://wanderlog.com