



KAJIAN KEBUTUHAN PRODUK DESAIN PADA MUSEUM PRABU GEUSAN ULUN SEBAGAI TEMPAT WISATA EDUKASI SEJARAH

STUDY OF THE NEEDS FOR DESIGN PRODUCTS AT THE PRABU GEUSAN ULUN MUSEUM AS A HISTORY EDUCATION TOURISM PLACE

Amalia Rachma Attorik^{1*}, Morinta Rosandini^{2*}

*Kriya, Kriya Tekstil dan Fashion, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot,
Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Jawa Barat. Indonesia*

Email: attorikk@student.telkomuniversity.ac.id, morintarosandini@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Museum Prabu Geusan Ulun yang terletak di Kabupaten Sumedang mempunyai potensi sebagai destinasi wisata edukasi, pada keberjalanan museum Prabu Geusan Ulun memiliki kendala dalam memperluas eksistensinya kepada masyarakat luas. Minimnya sentuhan seni dan desain pada aset pendukung membuat terhambatnya perkembangan kemajuan organisasi museum. Tujuan penelitian ini yaitu menghadirkan produk desain sebagai solusi pada proses penguatan dan pengenalan Museum Prabu Geusan Ulun untuk menciptakan citra dan karakter museum. Berdasarkan teori desain praktis di Indonesia dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu desain industri, desain grafis, dan desain interior. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data ialah studi literatur, observasi, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini berdasarkan teori praktis di Indonesia yaitu, desain industri menghasilkan *merchandise*, membuat desain penunjang sarana umum, dan membuat desain panggung luar atau pameran bersistem, sedangkan desain grafis menghasilkan *sign system*, film pendek berupa dokumentasi kegiatan atau atraksi yang dilaksanakan di Museum Prabu Geusan Ulun, dan desain *template* postingan *Instagram*. Mengadaknya produk desain yang sesuai dengan citra dan kebutuhan Museum Prabu Gesuan Ulun dengan memanfaatkan serta mengembangkan potensi dengan mengimplementasikannya pada produk desain diharapkan dapat membantu memperkenalkan keberadaan Museum Prabu Geusan Ulun kepada masyarakat luas.

Kata Kunci: konseptualisasi, desain interior, rumah tinggal

Abstract

The Prabu Geusan Ulun Museum, which is located in Sumedang Regency, has the potential to be an educational tourism destination. However, the Prabu Geusan Ulun Museum has had obstacles in expanding its existence to the wider community. The lack of artistic and design touches on supporting assets hampers the progress of the museum organization. The aim of this research is to present a design product as a solution to the process of strengthening and introducing the Prabu Geusan Ulun Museum to create the image and character of the museum. Based on practical design theory in Indonesia, it is divided into 3 groups, namely industrial design, graphic design and interior design. This research uses qualitative methods with data collection techniques namely literature study, observation and interviews. The results of this research are based on practical theory in Indonesia, namely, industrial design produces merchandise, creates supporting designs for public facilities, and creates designs for outdoor stages or system exhibitions, while graphic design produces sign systems, short films in the form of documentation of activities or attractions held at the Prabu Museum Geusan Ulun, and Instagram post template design. Providing design products that suit the image and needs of the Prabu Gesuan Ulun Museum by utilizing and developing potential by implementing it in design products is expected to help introduce the existence of the Prabu Geusan Ulun Museum to the wider community.

Keywords: Museum Prabu Geusan Ulun, Design Products.





PENDAHULUAN

Sumedang merupakan salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Barat. Kabupaten Sumedang ini memiliki beberapa destinasi wisata salah satunya adalah museum. Museum dapat menjadi salah satu pilihan destinasi wisata edukasi untuk pelajar atau orang-orang yang ingin mengetahui sejarah Sumedang ini, museum yang ada di Sumedang ini adalah Museum Prabu Geusan Ulun yang terletak di jalan Prabu Geusan Ulun No. 40 berdekatan dengan Alun-Alun Sumedang. Museum Prabu Geusan Ulun merupakan wadah untuk menjaga koleksi artefak yang memiliki cerita tentang warisan dan tradisi Sunda. Koleksi-koleksi tersebut meliputi artefak dari kerajaan Sumedang Larang, yang merupakan penerus kerajaan Pajajaran. Museum ini juga menggambarkan simbol penghormatan kepada Prabu Geusan Ulun atau raja terakhir di kerajaan Sumedang Larang yang dikenal karena beliau menerima Makuta Binokasih Sang Hyang Pakai dari Pakuan Pajajaran (Prihatin, 2024: 119). Museum Prabu Geusan Ulun ini berdiri sejak 11 November tahun 1973, awalnya museum ini hanyadibuka untuk keluarga saja namun sejak 24 Januari tahun 1985 Museum Prabu Geusan Ulun ini dibuka untuk umum. Museum ini terbagi menjadi enam gedung yang menjadi tempat untuk menyimpan barang-barang berharga peninggalan kerajaan Sumedang Larang, seperti makuta binokasih, keris, kereta naga paksi, dan lainnya yaitu ada Gedung Bumikaler, Gedung Srimaganthi, Gedung Gendeng, Gedung Gamelan, Gedung Kereta, Dan Gedung Pusaka.



Gambar 1. Siger dan Makuta Binokasih
(E-Book Museum Prabu Geusan Ulun, 2020)



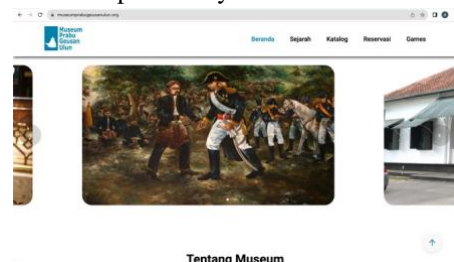
Gambar 2. Kereta Naga Paksi
(E-Book Museum Prabu Geusan Ulun, 2020)

Menurut Mendayun (dalam E-Book Profil Museum Prabu Geusan Ulun, (2020: 2) mengatakan bahwa

Museum Prabu Geusan Ulun ini memiliki Visi yaitu “Terpeliharanya wakaf peninggalan dan terwujudnya amanah para leluhur Sumedang di bidang sosial budaya dengan dilandasi semangat kekeluargaan dalam *tali kawargian* serta ditopang oleh sumber daya manusia yang beriman, bertaqwa dan berkualitas untuk menghadapi segala tantangan di era globalisasi” dan Misi sebagai berikut;

- 1) Meningkatkan upaya penertiban dan pemeliharaan aset/wakaf Pangeran Aria Soeria Atmadja
- 2) Meningkatkan, melestarikan seni, adat, dan budaya warisan leluhur Sumedang
- 3) Menunjang peningkatan pariwisata daerah
- 4) Mempererat tali silaturahmi antar warga
- 5) Turut serta meningkatkan bidang pendidikan
- 6) Meningkatkan kinerja organisasi

Sejalan dengan salah satu misi dari Museum Prabu Geusan Ulun poin 3 yaitu menunjang peningkatan pariwisata daerah, terdapat hasil penelitian yang mengatakan bahwa Museum Prabu Geusan Ulun ini memiliki potensi yang besar sebagai salah satu ikon wisata edukasi untuk dikunjungi wisatawan baik dari masyarakat kabupaten Sumedang maupun luar kabupaten Sumedang, namun memang perlu diadakannya kegiatan atau atraksi untuk menarik wisatawan mengunjungi Museum Prabu Geusan Ulun (Gantina, 2021: 233). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Mendayun selaku perwakilan pihak Museum Prabu Geusan Ulun pada hari Rabu, 7 Juni 2023 dengan tema kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun, didapati informasi bahwa Museum Prabu Geusan Ulun memiliki kebutuhan akan Sumber Daya Manusia (SDM), namun walaupun dengan keterbatasan SDM ini mereka tetap menerima keterbukaan akan inovasi-inovasi baru yang ada, sehingga ini menjadi hal yang dapat mendukung perkembangan untuk memperkenalkan Museum Prabu Geusan Ulun (Mendayun, 2023). Hal ini juga didukung dengan adanya program kerjasama sebelumnya yaitu *INNOVILLAGE*, program ini menghasilkan *website* resmi Museum Prabu Geusan Ulun dan sebagai salah satu sarana memperkenalkan eksistensi Museum Prabu Geusan Ulun kepada masyarakat luar.

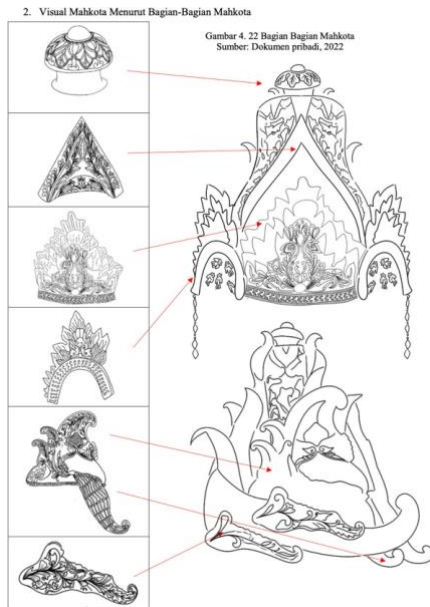


Gambar 3. Website Resmi Museum Prabu Geusan Ulun
(Website Museum Prabu Geusan Ulun)





Museum Prabu Geusan Ulun juga berupaya dengan cara membantu penelitian Oetari, (2023) yang menghasilkan aset visual dari ragam hias Makuta Binokasih Sang Hyang Pake yang dapat menjadi salah satu aset inventaris bagi pihak Museum Prabu Geusan Ulun.



Gambar 4. Hasil Penelitian Oetari, (2023)¹⁰⁵

Memproduksi *merchandise* juga sudah pernah dilakukan oleh pihak museum sebagai salah satu upaya memperkenalkan Museum Prabu Geusan Ulun.



Gambar 5. *Merchandise* Museum Prabu GeusanUlun(E-Book Museum Prabu Geusan Ulun, 2020)

Melihat dari berbagai upaya yang sudah dilakukan oleh Museum Prabu Geusan Ulun untuk memperkenalkan eksistensinya, terdapat potensi yang besar untuk mengembangkan upaya-upayanya melalui sisi desain. Menurut Faradita (2023: 379) membuat pengembangan desain *merchandise* yang memiliki estetika menarik dapat membuat pengunjung ingin membelinya sebagai kenang-kenangan dari Museum Prabu Geusan Ulun sehingga desain dapat menjadi solusi dari kendala yang ada. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah membuat produk desain yang sesuai dengan citra serta kebutuhan dari Museum Prabu Geusan Ulun supaya produk ini juga dapat menjadi sarana memperkenalkan eksististensi Museum Prabu Geusan Ulun di Sumedang kepada masyarakat luas.

Berdasarkan data-data yang telah didapati, penelitian ini memiliki landasan teori mengenai definisi museum dan kebutuhan produk desain praktis dari segi desain industri, desain grafis, dandesain interior sebagai solusi dari kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun. Menurut Mudawamah (2021: 2) museum merupakan wadah untuk merawat ingatan dari banyaknya peristiwa yang terjadi di masa lalu. Citra museum pada zaman ini sudah seharusnya diubah, museum tidak hanya sebagai wadah menyimpan artefak atau benda peninggalan sejarah saja tetapi museum merupakan sebuah lembaga yang ada agar dapat melayani masyarakat untuk kepentingan edukasi, penelitian, serta hiburan. Sedangkan menurut Sachari (2000: 125) menjelaskan bahwa desain praktis dari segi industri juga meliputi; 1) Desain produk peralatan, 2) Desain perkakas lingkungan, 3) Desain alat transportasi, dan 4) Desain Kriya.

Sedangkan desain praktis dari segi desain grafis meliputi; 1) Desain grafis periklanan, 2) Desain komunikasi audio-visual, 3) Desain identitas usaha, 4) Desain marka lingkungan, 5) Multimedia, 6) Desain grafis industri, dan 7) Fotografi, tipografi, dan ilustrasi. Dan desain praktis dari segi desain interior meliputi; 1) Desain interior bangunan umum dan gedung pemerintah, 2) Desain interior bangunan sosial, 3) Desain interior bangunan komersial, 4) Desain interior perumahan, 5) Desain interior bangunan industri, 6) Desain interior bangunan peribadatan, dan 7) Desain interior bangunan budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Fadli (2021: 33) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memiliki sifat atau karakteristik yang lebih deskriptif dan lebih cenderung menggunakan analisis pendekatan dengan cara induktif, sehingga hasil dari penelitian kualitatif merupakan proses dan makna yang lebih menonjolkan dari sisi perspektif subyek dalam penelitian kualitatif ini sendiri. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data studi literatur, wawancara, dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil studi literatur utama yang telah didapatkan seperti penelitian sebelumnya milik Oetari, (2023) yang menghasilkan aset visual ragam hias Makuta Binokasih Sang Hyang Pake dan menjadi salah satu aset inventaris bagi pihak Museum Prabu Geusan Ulun. Terdapat juga penelitian milik Meisari, (2021) yang menghasilkan perancangan ulang interior



Museum Prabu Geusan Ulun, penelitian milik Angeline, (2023) yang menghasilkan rancangan strategi pemasaran Museum Prabu Geusan Ulun melalui pameran *Augmented Reality*. Adanya penelitian milik Gantina, (2021) yang menghasilkan pernyataan bahwa Museum Prabu Geusan Ulun memiliki potensi yang besar untuk menjadi ikon wisata di Sumedang dengan segala kekayaan sejarah serta benda berharga peninggalan kerajaan Sumedangnya. Kemudian data-data juga diperkuat dengan adanya *E-Book* Museum Prabu Geusan Ulun, (2020) milik Museum Prabu Geusan Ulun.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan langsung ke Museum Prabu Geusan Ulun pada Rabu, 7 Juni 2023 didapatinya pengalaman melihat situasi dan kondisi *realtime* pada Museum Prabu Geusan Ulun. Terdapat banyak benda-benda berharga peninggalan kerajaan Sumedang Larang, seperti Makuta Binokasih Sang Hyang Pake, kereta Naga Paksi, berbagai macam keris, dan lainnya. Di Museum Prabu Geusan Ulun sudah terdapat beberapa *sign system* namun memang belum banyak, sehingga wisatawan juga belum bisa maksimal dalam menikmati pengalaman mengunjungi Museum Prabu Geusan Ulun.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Mendayun, pada hari Rabu, 7 Juni 2023 didapatkannya data bahwa museum memiliki keterbatasan Sumber Daya Manusia (SDM) namun walaupun dalam keterbatasan SDM mereka tetap semangat dan antusias untuk menerima inovasi-inovasi baru yang ada untuk memperkenalkan Museum Prabu Geusan Ulun ke masyarakat yang lebih luas (Mendayun, 2023). Dengan berbagai upaya yang sudah dilakukan oleh pihak Museum Prabu Geusan Ulun, serta banyaknya potensi pengembangan dalam sisi desain pada hasil kerjasama maupun penelitian yang sebelumnya, maka untuk mendukung pengembangan potensi tersebut akan dibutuhkannya sarana produk desain sebagai inovasi untuk membantu memperkenalkan keberadaan Museum Prabu Geusan Ulun kepada masyarakat yang lebih luas. Hal ini diperkuat juga dengan hasil wawancara dengan Bapak Mendayun selaku perwakilan dari Museum Prabu Geusan Ulun pada hari Senin, 3 April 2023 yang membahas tentang Museum Prabu Geusan Ulun sebagai wisata edukasi sejarah, didapatinya informasi penting yaitu adanya kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun akan keberadaan produk desain untuk museum. Produk desain ini dapat menjadi sarana memperkenalkan Museum Prabu Geusan Ulun kepada masyarakat yang lebih luas (Mendayun, 2023). Di Indonesia dalam kegiatan desain praktis terbagi menjadi tiga kelompok besar yaitu, desain industri,

desain grafis, dan desain interior (Sachari, 2000:175). Berdasarkan hasil pembagian kelompok tersebut, setiap kelompoknya dapat menghasilkan produk desain yang sesuai dengan citra dan kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil literatur dan observasi yang sudah dilakukan sebelumnya, terlihat masih terdapat banyak potensi yang dapat dikembangkan dari Museum Prabu Geusan Ulun melalui tiga kelompok desain praktis. Seperti pengimplementasian aset visual ragam hias Makuta Binokasih Sang Hyang Pake milik Oetari, (2023) pada produk desain nantinya.

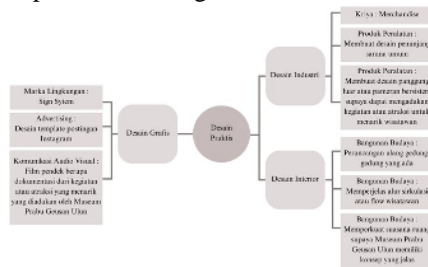
Melihat kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun akan produk desain untuk dijadikan sarana memperkenalkan Museum Prabu Geusan Ulun kepada masyarakat luas, hal ini mengarahkan pada kebutuhan produk desain praktis menurut Sachari (2000: 125) yang sudah dijelaskan pada landasan teori yang terbagi menjadi tiga bagian baik dari segi desain industri, desain grafis, dan desain interior. Dalam upaya membantu eksistensi Museum Prabu Geusan Ulun kali ini berfokus pada desain industri untuk membuat produk desain berupa *merchandise*, desain marka lingkungan untuk membuat *sign system*, dan desain bangunan budaya untuk hasil redesain pada penelitian sebelumnya.

Hal ini diperkuat juga dengan hasil wawancara bersama Bapak Mendayun selaku perwakilan pihak Museum Prabu Geusan Ulun pada hari Senin, 3 April 2023 dengan tema Museum Prabu Geusan Ulun sebagai wisata edukasi sejarah, dalam wawancara ini Bapak Mendayun menyampaikan bahwa pihak museum memang membutuhkan adanya produk desain berupa *merchandise* untuk dijadikan buah tangan ketika pulang dari Museum Prabu Geusan Ulun. *Merchandise* ini juga sebagai sarana memperkenalkan eksistensi Museum Prabu Geusan Ulun, sebelumnya museum sudah pernah membuat produk *merchandise* seperti kaos, gantungan kunci, dan stiker namun pihak museum masih membutuhkan pengembangan desain dari produk *merchandise* untuk wisatawan yang datang mengunjungi Museum Prabu Geusan Ulun. Museum Prabu Geusan Ulun juga membutuhkan *sign system* untuk membantu alur perjalanan di dalam Museum Prabu Geusan Ulun supaya wisatawan dapat lebih menikmati setiap alur perjalanan di Museum Prabu Geusan Ulun (Mendayun, 2023).





Berikut beberapa potensi produk desain yang dapat diciptakan untuk membantu Museum Prabu Geusan Ulun sesuai dengan pembagian kelompok desain praktis dapat dilihat sebagai berikut.



Bagan 1. Potensi Produk Desain yang Dapat Diciptakan

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Museum Prabu Geusan Ulun memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan, seperti dengan mengimplementasikan aset visual ragam hias Makuta Binokasih Sang Hyang Pake pada produk desain. Dalam penelitian ini masih diperlukannya penelitian yang lebih lanjut untuk mendapatkan data melalui wawancara dan observasi, guna membahas lebih dalam tentang pemanfaatan serta pengembangan potensi yang terdapat pada Museum Prabu Geusan Ulun.

Potensi yang dapat dikembangkan diantaranya merupakan upaya-upaya yang sudah dilakukan oleh Museum Prabu Geusan Ulun seperti, beberapa hasil penelitian sebelumnya yaitu milik Oetari, (2023) yang menghasilkan aset visual ragam hias Makuta Binokasih Sang Hyang Pake juga milik Meisari, (2021) yang menghasilkan hasil perancangan ulang interior Museum Prabu Geusan Ulun, serta program Kerjasama *INNOVILLAGE* yang menghasilkan *website* resmi Museum Prabu Geusan Ulun.

2. Saran

Museum Prabu Geusan Ulun bisa mengupayakan dalam melakukan banyak kerjasama, field trip, menjual merchandise yang unik, mengadakan acara atau atraksi yang menarik juga dapat mengundang wisatawan hadirmengunjungi Museum Prabu Geusan Ulun. Untuk penelitian yang akan datang, bisa menggunakan metode penelitian *design thinking* untuk memanfaatkan, mengembangkan, dan mengimplementasikan potensi-potensi yang terdapat pada Museum Prabu Geusan Ulun. Pengaplikasian metode penelitian menggunakan *design thinking* ini bertujuan untuk dapat melihat visualisasi pengimplementasian serta pengembangan potensi dari hasil upaya yang sudah dilakukan oleh Museum Prabu Geusan Ulun juga dapat melihat respon masyarakat

terhadap produk desain yang dibuat menggunakan pemanfaatan potensi-potensi yang ada.

DAFTAR RUJUKAN

- Angeline, W., Nurusholih, S., & Syafikarani, A. (2023). Perancangan Strategi Promosi Koleksi Museum Prabu GeusanUlun Melalui Pameran Augmented Reality. *e-Proceedings of Art & Design*, 10(5).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. 10.21831/hum.v21i1.
- Faradita, N. C., Martono, S., Yurisma, D. Y. (2023). Perancangan Destination Branding Kawasan Pantai Pucanglaban Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 374-379. <https://doi.org/10.24114/gr.v12i2.49570>
- Gantina, D., Boediman, S. F., Nurbaeti, N., & Gunawijaya, J. (2021).Museum Prabu Geusan Ulun Kabupaten Sumedang Sebagai Daya Tarik Wisata Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pariwisata Trisakti*, 26(3), 233-242. <https://doi.org/10.30647/jip.v26i3.1583>
- Meisari, Y., Cardiah, T., & Raja, M. T. M. (2021). Redesain Interior Museum Prabu Geusan Ulun. *eProceedings of Art & Design*, 8(2).
- Mendayun, A. I. (2020). *E-Book Profile Museum Prabu Geusan Ulun*. Sumedang: Yayasan Nazhir Wakaf Pangeran Sumedang.
- Mendayun, A. I. (2023), "Kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun".*Hasil Wawancara Pribadi: 3 April 2023*, Museum Prabu Geusan Ulun.
- Mendayun, A. I. (2023), "Kebutuhan Museum Prabu Geusan Ulun". *Hasil Wawancara Pribadi: 7 Juni 2023*, Museum Prabu Geusan Ulun.
- Mudawamah, N. S. (2021). Pengelolaan Koleksi di Museum Musik Indonesia sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 16(1), 1-20. <https://doi.org/10.14421/fhrs.2021.162.1-20>
- Oetari, J., Ciptandi, F., & Rosandini, M. (2023). Analisis Visual Artefak Budaya Makuta Binokasih Sang Hyang Pake. *Jurnal Rupa*, 8(1), 6-7. <https://doi.org/10.25124/rupa.v8i1.5592>
- Prihatin, P., Sunarmi., & Soerwalan, S. (2024) Mengglobalisasikan Bendawi Kriya Di Museum Prabu Geusan Ulun Di Sumedang, Jawa Barat. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 118-126. <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.55528>
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). *Tinjauan Desain*. Penerbit Institut Teknologi Bandung. *Tanpa Tahu*