

## Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Pengunjung Di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat

**Silvia Febriani**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

**Heldi Heldi**

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kota Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: [febrianisilvia997@gmail.com](mailto:febrianisilvia997@gmail.com)

**Abstract.** *The study aims to determine (1) Is there an effect of interior design on visitor comfort at the Adityawarman Museum of West Sumatra Province. (2) Interior design elements that have a dominant and significant effect on visitor comfort at the Adityawarman Museum, West Sumatra Province. This type of research is quantitative research using the description method. The technique used for data collection in this study used a questionnaire (questionnaire) using a Likert scale to score each question item. The population in this study amounted to 1895 visitors and a sample of 95 visitors, sampling was carried out by accidental sampling technique. Based on the research results, overall interior design has a significant effect on visitor comfort at the Adityawarman Museum. It can be seen from data processing using SPSS version 25.0, showing that the Fcount value is  $10.112 > F_{table} 3.94$  and a significant value of  $0.002 < \alpha = 0.05$ . The variable interior design element that has the most dominant effect on visitor comfort at the Adityawarman museum is the ceiling with a total average score of 4.29 on the interval scale 4.24-5.04 "very good".*

**Keywords:** Interior Design, Comfort, Visitors, Museum.

**Abstrak.** Penelitian bertujuan untuk mengetahui (1) Apakah terdapat pengaruh desain interior terhadap kenyamanan pengunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat. (2) Elemen desain interior yang berpengaruh secara dominan dan signifikan terhadap kenyamanan pengunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode deskripsi. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) dengan menggunakan skala likert untuk memberikan skor pada setiap item pertanyaan. Populasi dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 1895 pengunjung dan sampel sebanyak 95 pengunjung, pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *accidental sampling*. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan desain interior berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan pengunjung di Museum Adityawarman. Dapat dilihat dari pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 25.0, menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung} 10,112 > F_{tabel} 3,94$  dan nilai signifikan  $0,002 < \alpha = 0,05$ . Variabel elemen desain interior yang paling dominan berpengaruh terhadap kenyamanan pengunjung di museum Adityawarman adalah plafon dengan total skor rata-rata 4,29 berada pada skala interval 4,24-5,04 "sangat baik".

**Kata kunci:** Desain Interior, Kenyamanan, Pengunjung, Museum

### LATAR BELAKANG

Sumatera Barat sebagai salah satu provinsi di Indonesia memiliki kawasan dan kondisi geografis serta alam yang sangat indah dengan objek pariwisata yang dimiliki. Salah satu wisata budaya yang ada yaitu museum. Museum Adityawarman merupakan museum sejarah dan budaya Provinsi Sumatera Barat yang terletak di Kota Padang. Museum ini merupakan salah satu museum terpenting yang menonjolkan sejarah dan warisan budaya masyarakat Minangkabau dari zaman prasejarah hingga zaman modern. Saat ini banyak

kalangan memandang museum hanya sebagai tempat menyimpan dan memelihara benda-benda bersejarah serta menjadi monumen penghias kota.

Aspek interior museum memiliki peran yang penting dalam mengedukasi pengunjung. Hal-hal seperti penempatan koleksi dengan sarana penyampaian cerita sejarah yang menarik dan mengundang pengunjung untuk ingin tahu sehingga dapat menambah pengetahuan mereka mengenai koleksi yang dipajang di dalam museum.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di Museum Adityawarman dalam penataan dirasa masih belum maksimal seperti misal adanya salah tata letak perabot di ruang tersebut ataupun masalah sirkulasi udara akibat kurangnya penempatan ventilasi atau air conditioner dalam suatu ruang bahkan ada penerangan kurang baik.

Berdasarkan hasil survey di lapangan peneliti mewawancarai Bapak Vandrowis Darwis sebagai Kasi Pelayanan dan Edukasi UPTD Museum Adityawarman pada tanggal 27 Februari 2023 ditemukan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan proses merancang, salah satunya adalah belum optimalnya konsep yang diterapkan pada interior museum karena terlalu banyak campur tangan politik, terutama masalah anggaran dan juga pengerjaannya masih secara parsial atau sebagian tidak secara utuh keseluruhan. Tata letak koleksi di ruang pameran berdasarkan tema, tapi masih ada alur desain atau ceritanya tidak tersusun. Pencahayaan bisa dibilang tidak sesuai, karena pencahayaan yang ideal itu bukan dari matahari, tetapi pencahayaan yang ideal itu pencahayaan buatan. Sirkulasi udaranya tidak baik membuat pengunjung tidak nyaman berada di museum lama-lama. Apalagi berada di museum utama rumah gadang karena disana hanya memakai kipas angin dan udara alami dari jendela sehingga hal ini berdampak pada minimnya minat dan keingintahuan pengunjung untuk melihat lebih jauh isi dari Museum. Semakin tinggi tingkat kunjungan berarti museum itu menarik, supaya menarik pengunjung tentunya pertama produk, promosi dan media sosial.

Peneliti mewawancarai salah satu pengunjung Museum Adityawarman yang bernama Intan Yusri profesi sebagai mahasiswa jurusan arsitektur berumur 21 tahun diwawancarai pada tanggal 23 Februari 2023. Menurut pendapatnya interior museum tersebut tidak sesuai dengan standar museum yang ada, tata letak interiornya kurang menarik seperti alur konsep letak benda-benda dan pengenalan atau sejarah museum dari awal sampai sekarang kurang sehingga pengunjung tidak terarah masuk ke museum. Peneliti juga mewawancarai Selfi, Jefta, dan Gema diwawancarai pada tanggal 23 Februari 2023 merupakan pelajar di Kota Padang berumur 16 tahun yang sedang berkunjung ke Museum Adityawarman. Menurut pendapatnya pencahayaan di museum tersebut masih kurang,

karena ada beberapa benda di museum tidak ada pencahayaan sehingga benda tersebut kurang menarik untuk dilihat. Ada juga salah satu lampu yang berkedip-kedip di Museum tersebut.

Dari permasalahan diatas, berdampak pada menurunnya jumlah pengunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat.

#### **Data Pengunjung Januari-April 2023**

No.	Bulan	Umum			Jumah
		Dewasa	Anak-anak	WNA	
1.	Januari	1410	1487	51	<b>2948</b>
2.	Februari	2746	2955	90	<b>5791</b>
3.	Maret	1636	1925	38	<b>3599</b>
4.	April	1359	474	62	<b>1895</b>
<b>Jumlah</b>		<b>7151</b>	<b>6841</b>	<b>241</b>	<b>14233</b>

Perancangan interior Museum yang matang perlu diterapkan agar esensi dari Museum sendiri tidak hanya sebagai tempat menyimpan benda-benda kuno namun juga lebih ditekankan pada edukasi yang informatif dan menjadi salah satu alternatif tempat rekreasi. Dengan penataan tersebut, diharapkan pengalaman pada ruang pameran menjadi dimensi aktif dari pengalaman penjelajahan seluruh Museum, sehingga mendorong terjadinya kunjungan berulang.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Pengunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat”.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Desain Interior**

Menurut D.K. Ching (2002:46) “Desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang ruang interior di dalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung.

## **Elemen Desain interior**

### **1. Tata ruang**

Tata ruang ialah pengaturan tatanan atau penyusunan semua fasilitas pada ruang atau gedung yang dibangun (Bafadal,2009: 163). Tata ruang merupakan salah satu aspek penting yang diperhatikan dalam perencanaan Museum. Ruang objek yang dibutuhkan untuk lukisan 3-5m<sup>2</sup> luas dinding, patung 6-10 m<sup>2</sup> luas lantai, dan benda-benda kecil/400 keping 1m<sup>2</sup> ruang lemari kabinet.

### **2. Pencahayaan**

Pencahayaan adalah proses, cara, perbuatan memberi cahaya. Pencahayaan juga didefinisikan sebagai sejumlah cahaya yang jatuh pada sebuah bidang permukaan Tingkat pencahayaan pada suatu ruangan. Berdasarkan Standar Nasional Indonesia pada tingkat pencahayaan yang direkomendasikan untuk penerangan Museum atau Galeri adalah 500 Lux – 750 Lux.

### **3. Sirkulasi Udara**

Sirkulasi udara ialah proses pertukaran udara di dalam ruangan melalui pemasukan udara dari luar dan pembuangan udara di dalam. Untuk suhu udara dalam museum yang dipersyaratkan yaitu antara 20°C-24°C.

### **4. Warna**

Tata warna berperan sangat besar terutama dalam pembentukan suasana keseluruhan dari sebuah ruang. hal ini dikarenakan biasanya warna merupakan unsur paling pertama menarik perhatian pengguna ruang.

### **5. Tata Suara / Akustik**

Kenyamanan ruangan dipengaruhi oleh kenyamanan suara, baik dari dalam ruangan atau dari luar ruangan. Suara adalah energi kinetik yang disebabkan oleh vibrasi.

## **Elemen pembentuk ruang**

Menurut Wicaksono dan Tisnawati (2014), elemen pembentuk ruang pada interior terdiri atas :

### 1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Lantai ruang pameran seharusnya tidak licin dan ekonomis dalam pemasangan atau perawatannya.

### 2. Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Dinding secara tradisional berfungsi sebagai struktur penahan beban lantai, langit-langit, dan atap.

### 3. Plafon / *Ceiling*

Plafon adalah elemen yang menjadi naungan dalam desain interior dan menyediakan perlindungan fisik maupun psikologis untuk semua yang ada dibawahnya.

### 4. Bukaan Ruang

Bukaan ruang memiliki variasi bentuk dan ukuran yang diaplikasikan pada tiga bidang dimensional diatas contohnya adalah pintu dan jendela.

## **Kenyamanan**

Secara garis besar ada dua aspek kenyamanan yang dituntut oleh pengunjung yaitu :

### 1. Aspek Fisiologis

Faktor-faktor yang tergolong dalam aspek ini pada umumnya adalah faktor-faktor yang secara langsung mempengaruhi kenikmatan fisik yang dapat mendorong komunikasi antara pengunjung dengan benda-benda koleksi, faktor-faktor tersebut adalah :

- a. Faktor flow /pergerakan dan sirkulasi
- b. Faktor illumination / penerangan

### 2. Aspek psikologis

Yang termasuk dalam aspek psikologis adalah faktor-faktor yang dapat memacu dan menarik antusiasme pengunjung untuk memasuki ruang-ruang pameran tersebut.

## **Pengunjung**

Menurut *International Union of Official Travel Organization (IUOTO)*, pengunjung yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun kecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah. Tujuan pengunjung dapat didefinisikan sebagai alasan atau maksud tertentu seseorang dalam melakukan kunjungan guna mendapatkan atau mencapai suatu hal yang dibutuhkan. Biasanya tujuan atau maksud dalam melakukan perjalanan untuk mengunjungi suatu objek

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung yang berkunjung ke Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, populasi dalam penelitian berjumlah 1895 pengunjung, dari perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan rumus slovin, maka diperoleh jumlah sampel sebesar 94,98 yang dibulatkan menjadi 95 pengunjung, dan teknik yang digunakan untuk mengambil sampel dalam penelitian ini adalah *accidental sampling* Jenis data yang digunakan data primer dan data sekunder. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan angket menggunakan skala likert yang dibuat berdasarkan pertanyaan mengenai variabel yang mengacu pada desain interior seperti: lantai, dinding, plafon, warna, pencahayaan, sirkulasi udara, temperature udara, akustik dan furniture, untuk variabel kenyamanan pengunjung seperti: kenyamanan ruang, termal, visual, audial, dan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan beberapa uji antara lain: uji validitas, reliabilitas, regresi linier sederhana uji asumsi klasik yang meliputi (normalitas, multikolinieritas, heteroskedstas, linearitas) dan uji t dan uji F yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari data responden jenis kelamin diketahui dari 95 orang responden, bahwa sebagian besar (57%) berjenis kelamin perempuan dan sebanyak (43%) berjenis kelamin laki-laki. Data usia bahwa sebagian besar (52%) berusia rata-rata 20-25 tahun dan sedikitnya responden (3%) berusia 36-40 tahun. Data pekerjaan bahwa sebagian besar (57%) berstatus sebagai mahasiswa, dan sebagian kecil (21%) berstatus pelajar dan sebagian kecil berstatus karyawan swasta, guru, bidan dan wiraswasta.

**A. Deskripsi jawaban data angket berdasarkan variabel**

## 1. Deskripsi data angket variabel desain interior museum

**Tabel 2.** Variabel lantai

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Saya nyaman berjalan di lantai museum adityawarman Provinsi Sumatera Barat.	41	50	4	0	0	95	4.38	4.22
	<b>Persentase %</b>	43%	53%	4%	0%	0%	100%		
2.	Lantai yang digunakan tidak kasar dan tidak menimbulkan luka gesekan yang membuat pengunjung merasa nyaman.	42	52	1	0	0	95	4.43	4.22
	<b>Persentase %</b>	44%	55%	1%	0%	0%	100%		
3.	Lantai yang digunakan tidak membuat licin dengan begitu pengunjung merasa nyaman.	17	47	31	0	0	95	3.85	4.22
	<b>Persentase %</b>	18%	49%	33%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior dari segi lantai dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel lantai sebesar 4.22 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi sebesar 4.43, sedangkan penilaian paling rendah sebesar 3.85.

**Tabel 3.** Variabel Dinding

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah pengunjung merasa nyaman dengan kondisi dinding di museum Adityawarman?	43	51	1	0	0	95	4.44	4.16
	<b>Persentase %</b>	45%	54%	1%	0%	0%	100%		
2.	Kondisi dinding museum dalam kondisi yang baik (tidak retak, tidak lembab, tidak bolong dan kondisi cat tidak pudar) yang membuat pengunjung merasa nyaman	12	51	30	2	0	95	3.76	4.16
	<b>Persentase %</b>	13%	54%	32%	2%	0%	100%		
3.	Kaca-kaca (jendela, dinding, dan pintu) yang ada di museum membuat pengunjung merasa nyaman.	29	65	1	0	0	95	4.29	4.16
	<b>Persentase %</b>	31%	68%	1%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior dari segi dinding dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel dinding sebesar 4.16 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi pada dinding adalah sebesar 4.44, sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3.76.

**Tabel 4.** Variabel Plafon

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah kondisi plafon di museum membuat pengunjung merasa nyaman?	27	62	6	0	0	95	4.22	4.29
	<b>Persentase %</b>	28%	65%	6%	0%	0%	100%		
2.	Plafon di museum adityawarman terlihat tidak menarik dan kotor.	0	0	10	55	30	95	4.21	4.29
	<b>Persentase %</b>	0%	0%	11%	58%	32%	100%		
3.	Plafon di ruangan museum adityawarman mempengaruhi keindahan ruangan.	51	35	9	0	0	95	4.44	4.29
	<b>Persentase %</b>	54%	37%	9%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior segi plafon dinilai sudah sangat baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel plafon sebesar 4.29 berada pada skala interval 4,24-5,04 “sangat baik”. Penilaian paling tinggi pada plafon adalah sebesar 4.44, sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3.76.

**Tabel 5. Variabel Warna**

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Pemilihan warna pada ruang museum membuat saya tidak betah berlama-lama di museum.	0	0	13	66	16	95	4.03	4.03
	<b>Persentase %</b>	0%	0%	14%	69%	17%	100%		
2.	Apakah pewarnaan di dalam museum memberi ketenangan dan nyaman bagi pengunjung?	27	51	17	0	0	95	4.10	4.03
	<b>Persentase %</b>	28%	54%	18%	0%	0%	100%		
3.	Kombinasi warna ruangan di museum membuat pengunjung merasa nyaman.	20	53	22	0	0	95	3.97	4.03
	<b>Persentase %</b>	21%	56%	23%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior dari segi warna dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel warna sebesar 4.03 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi pada warna adalah sebesar 4.10, sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3.97.

**Tabel 6.** Variabel Pencahayaan

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah sistem pencahayaan di museum membantu kebutuhan pengunjung untuk mengamati dan melihat benda-benda bersejarah sehingga pengunjung merasa nyaman.	17	47	31	0	0	95	3.85	3.71
	<b>Persentase %</b>	18%	49%	33%	0%	0%	100%		
2.	Pencahayaan pada setiap benda koleksi sudah baik sehingga terlihat jelas.	16	42	32	5	0	95	3.72	3.71
	<b>Persentase %</b>	17%	44%	34%	5%	0%	100%		
3.	Perbandingan pengaturan cahaya lampu dengan cahaya alami sesuai sehingga membuat pengunjung merasa nyaman	9	39	45	2	0	95	3.57	3.71
	<b>Persentase %</b>	9%	41%	47%	2%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain dari segi pencahayaan dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel pencahayaan sebesar 3,71 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi pada pencahayaan adalah sebesar 3,85, sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3.57.

**Tabel 7.** Variabel Sirkulasi Udara

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Udara dalam ruangan sejuk (tidak pengap) sehingga membuat pengunjung merasa nyaman.	20	55	20	0	0	95	4	3.94
	<b>Persentase %</b>	21%	58%	21%	0%	0%	100%		
2.	Sistem ventilasi di ruangan museum membuat pengunjung merasa nyaman.	17	67	11	0	0	95	4.06	3.94
	<b>Persentase %</b>	18%	71%	12%	0%	0%	100%		
3.	Penggunaan kipas angin dan AC di ruang museum membuat pengunjung merasa nyaman.	12	50	33	0	0	95	3.77	3.94
	<b>Persentase %</b>	13%	53%	35%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain dari segi sirkulasi udara dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel sirkulasi udara sebesar 3,94 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi pada sirkulasi udara sebesar 4,06, sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3.77.

**Tabel 8.** Variabel Temperatur Udara

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah penghawaan museum sudah mendukung suasana dalam ruang sehingga membuat pengunjung tidak gerah berlama-lama di dalam museum?	11	45	39	0	0	95	3.70	3.64
	<b>Persentase %</b>	12%	47%	41%	0%	0%	100%		
2.	Temperatur udara di museum sesuai dengan suhu tubuh pengunjung sehingga memberi kenyamanan dalam mengamati koleksi benda bersejarah?	12	39	44	0	0	95	3.66	3.64
	<b>Persentase %</b>	13%	41%	46%	0%	0%	100%		
3.	Apakah keadaan museum lantai 2 yang terbuka membuat temperatur udara di museum terjaga dengan baik?	10	35	50	0	0	95	3.57	3.64
	<b>Persentase %</b>	11%	37%	53%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior segi temperature udara dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel temperature udara sebesar 3,64 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi pada temperature udara adalah sebesar 3,70 sedangkan penilaian paling rendah sebesar 3.57.

**Tabel 9.** Variabel Akustik

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah pengunjung merasa nyaman dengan kebisingan suara dalam ruangan museum?	16	52	27	0	0	95	3.88	3.95
	<b>Persentase %</b>	17%	55%	28%	0%	0%	100%		
2.	Kebisingan yang berasal dari luar gedung terdengar hingga dalam gedung, membuat pengunjung merasa tidak nyaman	0	0	15	62	18	95	4.03	3.95
	<b>Persentase %</b>	0%	0%	16%	65%	19%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior dari segi akustik dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel akustik sebesar 3,95 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi pada akustik adalah sebesar 4,03 sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3.88.

**Tabel 10.** Variabel Furniture

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Furniture (lemari, kursi, meja) yang ada di museum terpakai dan sesuai dengan kebutuhan yang ada.	24	63	8	0	0	95	4.16	4.24
	<b>Persentase %</b>	25%	66%	8%	0%	0%	100%		
2.	Vitrin (tempat memajang benda koleksi) di ruang museum membuat benda koleksi tertata dengan rapi dan aman.	37	55	3	0	0	95	4.35	4.24
	<b>Persentase %</b>	39%	58%	3%	0%	0%	100%		
3.	Tinggi benda koleksi di ruang museum sudah sesuai dengan ukuran standar ergonomi yang ada.	22	70	3	0	0	95	4.2	4.24
	<b>Persentase %</b>	23%	74%	3%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa desain interior segi furniture dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel furniture sebesar 4,24 berada pada skala interval 4,24-5.04 “sangat baik”. Penilaian paling tinggi adalah sebesar 4,35 sedangkan penilaian paling rendah sebesar 3.88.

2. Deskripsi data angket variabel kenyamanan pengunjung museum

**Tabel 11.** Variabel Kenyamanan Ruang

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Kondisi ruang museum adityawarman sudah bersih dan rapih sehingga pengunjung merasa nyaman berlama-lama.	59	34	2	0	0	95	4.6	4.27
	<b>Persentase %</b>	62%	36%	2%	0%	0%	100%		
2.	Penataan koleksi benda sudah sesuai dengan tema, fungsi dan alur yang ada di museum	14	71	10	0	0	95	4.04	4.27
	<b>Persentase %</b>	15%	75%	11%	0%	0%	100%		
3.	Terdapat penanda dan peta area sehingga dapat dijadikan petunjuk arah menuju tempat yang akan dituju oleh pengunjung museum.	34	44	17	0	0	95	4.17	4.27
	<b>Persentase %</b>	36%	46%	18%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kenyamanan pengunjung dari segi kenyamanan ruang dinilai sudah sangat baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel kenyamanan ruang sebesar 4,27 berada pada skala interval 4,24-5.04 “sangat baik”. Penilaian paling tinggi adalah sebesar 4,6 sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 4,04.

**Tabel 12.** Variabel Kenyamanan Termal

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Saya merasa nyaman dengan suhu ruangan di museum Adityawarman.	11	55	27	2	0	95	3.78	4.08
	<b>Persentase %</b>	12%	58%	28%	2%	0%	100%		
2.	Suhu ruangan di museum adityawarman sering berubah dan membuat saya terganggu dan tidak fokus mengamati koleksi benda bersejarah	0	2	10	41	42	95	4.29	4.08
	<b>Persentase %</b>	0%	2%	11%	43%	44%	100%		
3.	Penghawaan museum di lantai 2 menggunakan kipas angin membuat pengunjung merasa gerah	0	2	20	33	40	95	4.16	4.08
	<b>Persentase %</b>	0%	2%	21%	35%	42%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kenyamanan pengunjung dari segi kenyamanan termal dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel kenyamanan termal sebesar 4,08 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi sebesar 4,29 sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 3,78.

**Tabel 13.** Variabel Kenyamanan Visual

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Apakah pencahayaan di museum membuat pengunjung merasa nyaman?	29	46	17	3	0	95	4.06	3.97
	<b>Persentase %</b>	31%	48%	18%	3%	0%	100%		
2.	Kurangnya pencahayaan buatan dalam benda koleksi sehingga pengunjung kurang jelas melihat benda dan keterangannya	0	4	19	46	26	95	3.98	3.97
	<b>Persentase %</b>	0%	4%	20%	48%	27%	100%		
3.	Cahaya alami yang masuk ke lantai 2 membuat pengunjung tidak nyaman	0	6	18	52	19	95	3.88	3.97
	<b>Persentase %</b>	0%	6%	19%	55%	20%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kenyamanan pengunjung dari segi kenyamanan visual dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel kenyamanan visual sebesar 3,97 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi adalah sebesar 4,06 sedangkan penilaian paling rendah adalah 3,88.

**Tabel 14.** Variabel Kenyamanan Audial

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Pengunjung merasa nyaman terhadap suara disekitar ruang museum	14	60	19	2	0	95	3.90	3.97
	<b>Persentase %</b>	15%	63%	20%	2%	0%	100%		
2.	Pengunjung merasa tenang dengan suara yang diam pada saat berada di museum	31	59	5	0	0	95	4.27	3.97
	<b>Persentase %</b>	33%	62%	5%	0%	0%	100%		
3.	Terdapat pengatur suara atau peredam suara, membuat pengunjung merasa nyaman.	14	42	39	0	0	95	3.73	3.97
	<b>Persentase %</b>	15%	44%	41%	0%	0%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kenyamanan dari segi kenyamanan audial dinilai sudah baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel kenyamanan audial sebesar 3,97 berada pada skala interval 3,43-4,23 “baik”. Penilaian paling tinggi adalah sebesar 4,27 sedangkan sebesar 3,73.

**Tabel 15.** Variabel Psikologis

No.	Pertanyaan	SS	S	CK	TS	STS	Total	Skor Rata-rata	Total Rata-rata
		5	4	3	2	1			
1.	Saya merasa lebih rileks dan tenang berada di ruang museum Adityawarman.	49	34	12	0	0	95	4.38	4.23
	<b>Persentase %</b>	52%	36%	13%	0%	0%	100%		
2.	Berada berlama-lama di museum membuat saya merasa bosan dan stress.	0	0	13	62	20	95	4.07	4.23
	<b>Persentase %</b>	0%	0%	14%	65%	21%	100%		

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa kenyamanan pengunjung dari segi psikologis dinilai sudah sangat baik oleh pengunjung yang berkunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat, ditunjukkan dengan nilai rata-rata keseluruhan variabel psikologis sebesar 4,23 berada pada skala interval 4,24-5,04 “sangat baik”. Penilaian paling tinggi adalah sebesar 4,38 sedangkan penilaian paling rendah adalah sebesar 4,07.

## **B. Analisis Data**

### **1. Analisis regresi sederhana**

- a. Nilai konstanta sebesar 36,597. Artinya jika tidak terjadi perubahan variabel desain interior (nilai X adalah 0) maka nilai variabel kenyamanan pengunjung di museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat ada sebesar 36,597 berarti tanpa adanya pengaruh darivariabel bebas maka nilai variabel terikat nilainya hanya sebesar 36,597.
- b. Koefisien regresi variabel desain interior (X) sebesar 0,198 yang bertanda positif. Hal ini berarti adanya pengaruh yang positif desain interior terhadap kenyamanan pengunjung, apabila nilai variabel desain interior meningkat sebesar satu satuan maka akan meningkatkan kenyamanan pengunjung sebesar 0,198 dalam setiap satuannya. Dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau konstan.

## 2. Hasil Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Untuk variabel desain interior diperoleh koefisien sebesar 0,198 dan dapat dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,180 > t_{tabel}$  1,98580 dengan nilai signifikan  $0,002 < \alpha = 0,05$ , berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

## 3. Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Dari hasil pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 25.0 dapat dilihat pada tabel di atas menunjukkan bahwa bila  $F_{hitung}$  10,112  $> F_{tabel}$  3,94 dan nilai signifikan  $0,002 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain interior berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan pengunjung. Dimana ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi variabel kenyamanan pengunjung 0,198 dan dapat dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,180 > t_{tabel}$  sebesar 1,985 dengan nilai signifikan  $0,002 < \alpha = 0,05$ , berarti dapat disimpulkan bahwa hipotesis ( $H_a$ ) yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara desain interior terhadap kenyamanan pengunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat diterima dan  $H_0$  ditolak. Dan untuk hasil uji F diperoleh bahwa desain interior berpengaruh signifikan kenyamanan pengunjung di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat. Hal ini dapat dilihat dari pengolahan data dengan menggunakan program SPSS versi 25.0, menunjukkan bahwa nilai  $F_{hitung}$  10,112  $> F_{tabel}$  3,94 dan nilai signifikan  $0,002 < \alpha = 0,05$ . Hal ini berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.
2. Berdasarkan analisis data desain interior bahwa variabel paling dominan yang berpengaruh terhadap kenyamanan pengunjung di museum adityawarman Provinsi Sumatera Barat adalah plafon dengan total rata-rata 4,29 berada pada skala interval 4,24-5,04 “sangat baik”.

## DAFTAR REFERENSI

- D.K.Ching, Francis, 2000, *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya*, ed. ke-2.
- Darwis V. (2022). *Strategi Komodifikasi Tata Pamer Museum Adityawarman Sumatera Barat dalam Perspektif Kajian Budaya* (Doctoral dissertation, Universitas Andalas).
- Direktorat Permuseuman. 1994. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta : Dekdikbud
- ICOM - International Council of Museums. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. France: ICOM - International Council of Museums.
- Neufert, Ernst, 2002, *Data Arsitek*, Jilid 2.
- Saputra, Riyan, Kasman Karimi, and Evi Susanti Tasri. "factor-faktor yang memengaruhi kunjungan wisatawan ke objek wisata museum Adityawarman". *Jurnal Fakultas Ekonomi* 8, no. 3 (December 31, 2015).