

SURAT TUGAS

Nomor: 782-R/UNTAR/PENELITIAN/IX/2024

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

1. **AGHASTYA WIYOSO, Dr. S.Sn.M.Sn.**
2. **DWI SULISTYAWATI, S.Sn, M.T.Ars.**

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian/publikasi ilmiah dengan data sebagai berikut:

Judul : Paduan Modernitas dan Klasik sebagai Tema Perancangan Interior Museum Seni Rupa & Keramik Jakarta
Nama Media : Mezanin Jurnal Ilmiah Desain Interior
Penerbit : LPPM Universitas Tarumanagara
Volume/Tahun : 5/2/2023
URL Repository : <https://journal.untar.ac.id/index.php/mezanin/article/view/30477>

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

22 September 2024

Rektor



Prof. Dr. Amad Sudiro, S.H., M.H., M.Kn., M.M.

Print Security : ffe62e2f8e70b44d3cbae1171f20f826

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440
P: 021 - 5695 8744 (Humas)
E: humas@untar.ac.id

 Untar Jakarta

 untar.ac.id

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

Paduan Modernitas dan Klasik sebagai Tema Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta

Elvia Callista Tjentra¹, Aghastya Wiyoso^{*2}, Dwi Sulistyawati³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanegara
elvia.615180092@stu.untar.ac.id, aghastyaa@fsrd.untar.ac.id, dwis@fsrd.untar.ac.id

* Pen.Korespondensi

Abstrak — Indonesia direkognisi sebagai negara multikultural karena adanya beraneka macam etnik, dengan keberagaman produk kulturalnya yang demikian atraktif. Kebudayaan Indonesia dengan latar belakang perkembangannya yang panjang berikut kekayaan produk seni rupa & desain capaiannya mendorong kehadiran berbagai museum yang mengoleksi, mengonservasi dan memajang produk-produk tersebut. Diantara museum bertipe sejarah yang hadir di Kota Jakarta dan cukup penting adalah Museum Seni Rupa dan Keramik, Museum Seni Rupa dan Keramik yang mejadi objek kunjungan masyarakat lokal hingga mancanegara memiliki koleksi berupa artefak keramik, karya lukisan dan patung yang bernilai sejarah, layak menjadi bahan pembelajaran. Kegiatan riset dalam konteks perancangan interior ini difokuskan untuk mendukung perumusan konsep desain yang memadukan aspek kebaruan modernitas dan nilai tradisi dibalik karya-karya yang bersifat klasik; sebagai aspek pemikat dari ruang museum bagi para pengunjung. Terdapat beragam luaran riset sejenis dengan museum sebagai objek penelitiannya, namun riset kali ini memberikan perspektif baru yang akan memperkaya kasanah riset museum dalam konteks perancangan interior. Muara dari fase penelitian ini berupa konsep programatik perancangan interior museum seni rupa dan keramik berikut implementasinya pada produk perancangan yang dihasilkan.

Kata Kunci: Klasik; Modernitas; Museum Seni Rupa dan Keramik; Perancangan Interior.

I. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara multikultural dikarenakan begitu beraneka ragamnya etnis, bahasa, agama maupun produk kesenian yang dimilikinya. Indonesia juga dikenal dengan perkembangan sejarah budaya visualnya yang kaya, yang turut mendorong kehadiran beragam jenis museum di kota-kota besar Indonesia. Diantara museum-museum tersebut terdapat museum keseni rupa yang mengoleksi, mengonservasi karya-karya

seni rupa dan desain untuk dikemas dalam sajian edukasi, dan rekreasi bagi masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (BPPB, 2023) museum dideskripsikan sebagai bangunan fisik yang dapat dipakai untuk menyelenggarakan pameran tetap maupun tidak tetap dengan konten berupa objek-objek yang layak disajikan untuk memperoleh atensi masyarakat, berkaitan dengan konten tema khusus, pengetahuan spesifik, karya seni maupun barang-barang

bernilai sejarah.

Secara resmi ICOM atau Dewan Museum Internasional memberikan pengertian terhadap museum sebagai tempat yang tidak mencari keuntungan seperti halnya sarana layanan wisatawan namun masyarakat juga dapat mengunjungi museum karena sifatnya yang terbuka untuk umum, dimana masyarakat dapat memperoleh data atau informasi yang ada dengan tujuan eksplorasi, edukasi, dan rekreatif melalui benda hasil karya manusia yang dipamerkan berikut aspek lingkungan di sekelilingnya. Miles dalam buku *Planning for People in Museum Exhibitions* (McLean, 1993) menyampaikan sebuah kesimpulan bahwa selain memperoleh data, penambahan pengetahuan, dan menguatkan hubungan masyarakat dengan museum, masyarakat juga mendapatkan nilai tambah berupa kegiatan rekreatif dan relaksasi di museum.

Museum kini berkembang cukup pesat, dimana di Indonesia sendiri telah dilakukan optimasi, pemajuan dan pengembangan museum untuk mengatasi fenomena kurang menariknya museum di Indonesia dan ketertinggalan kita dalam pengelolaan dan pelayanan museum (Winahyu, A.I., 2020)

Diantaranya dengan pembentukan Indonesian Heritage Agency (IHA) sebagai badan layanan umum (BLU) yang beroperasi di bawah kemendikbudristek dengan program kegiatannya yang mencakup pemrograman ulang, desain ulang dan penyegaran kembali museum. Badan ini juga mengelola seluruh program berkaitan dengan cagar budaya dan situs warisan berjalan (Hardiyanto, 2024).

Pemeliharaan gedung pada Cagar Budaya adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan, memelihara dan memanfaatkan gedung dengan menjaga keberadaan dan nilai pentingnya. Kriteria cagar budaya harus memiliki 5 syarat, yaitu harus memiliki nilai sejarah, arsitektur, sosial budaya dan pengetahuan serta berusia minimal 50 tahun (Diputra, 2018).

Kota Jakarta tercatat sebagai kota yang mempunyai museum terbanyak di Indonesia yaitu sebanyak 64 buah. Diantaranya museum yang mengoleksi, mengonservasi dan memajang karya-karya penting dalam kasanah perkembangan seni rupa dan karya keramik yang berlokasi di kawasan Kota Tua, Jl. Pos Kota, No. 29, Pinangsia, Jakarta. Museum tersebut merupakan Bangunan Cagar Budaya yang awalnya merupakan

bangunan kantor Dewan Kehakiman pemerintahan Belanda yang kemudian diadaptasikan sebagai gedung Museum Seni Rupa & Keramik pada tahun 1990, setelah sebelumnya berturut-turut pernah digunakan sebagai Kantor Walikota Jakarta Barat, kemudian kantor Dinas Museum dan Sejarah serta Balai Seni Rupa Jakarta. (Dinas Kebudayaan Jakarta, 2018).

Museum di Indonesia saat ini menghadapi tantangan untuk merespon peran strategis museum sebagai tempat belajar dan riset bagi masyarakat yang ingin mendalami pengetahuan akan sejarah selain menjadi tujuan tempat rekreasi. Sejumlah permasalahan perlu dihadapi oleh museum- museum di Indonesia diantaranya tidak praktis atau terintegrasinya aksesibilitas oleh masyarakat, kemudian tempat yang tidak representatif. Banyak museum yang berada di kawasan atau bangunan tua, tidak menunjang performa barunya sebagai museum. Ketiga, penyimpanan dan eksposisi benda bersejarah yang tidak memadai. Pada saat benda koleksi museum merupakan objek bersejarah membutuhkan pengondisian yang baik dari temperatur, kelembaban hingga kecukupan cahaya sehingga benda

pamer terinformasikan dan terkomunikasikan dengan baik. Keempat, minimnya upaya promosi. Dewasa ini tidak bisa dipungkiri media sosial sangat berpengaruh dan berperan menarik minat masyarakat untuk mengunjungi museum. Dengan mengandalkan konten berita pada situs resmi museum dan media pemberitaan arus utama, promosi akan kurang optimal. Disamping media sosial, membina jejaring dengan program paket wisata dari agen perjalanan untuk menggiring tingkat pengunjung yang lebih intens. Kelima, fakta kurangnya rekognisi museum juga tidak terelakkan, yang membutuhkan kolaborasi dengan sesama museum di dalam maupun luar negeri dalam membuat program kegiatan bersama maupun *event* yang menarik. (Urban Icon Team, 2019).

Permasalahan dari perancangan interior museum yang dilaksanakan pada tahap studi Tugas Akhir Desain Interior ini adalah bagaimana merancang ruang khususnya pendukung kegiatan pameran yang dapat mengeksposisi karya seni rupa dan keramik secara informatif, komunikatif dan impresif sesuai aspirasi dan ekspektasi mayoritas pengunjung dengan peningkatan kualitas pencahayaan dan penghawaan yang lebih

optimal, serta penciptaan kualitas ruang yang merepresentasikan maksud dan tujuan pendirian museum oleh pengelola.

II. METODE

Metode yang diterapkan proses perancangan museum ini merupakan pendekatan Rosemary dan Ottie Kilmer (2014), yang dikenal dengan proses 8 tahapnya. Khusus untuk wilayah riset, mengambil empat tahap pertama, *commit*, *state*, *collect* dan *analyze*. Posisi periset sekaligus penulis dalam artikel ini adalah sebagai pengamat terhadap rangkaian proses perancangan yang sudah berlangsung, dimana pengumpulan fakta-fakta hasil perancangannya ditelaah secara kualitatif. Kualitatif ini merupakan suatu pendekatan dengan menguraikan kenyataan dan dibentuk oleh kata-kata yang mendeskripsikan tahap-tahap : pengumpulan dan analisis data yang didapatkan dari situasi yang alamiah, yang mencakup studi literatur, observasi bangunan, data lapangan, analisis hingga penyusunan konsep.

Studi literatur adalah sebuah alur kegiatan dengan mengumpulkan data atau informasi pustaka, mengkaji, memahami serta mengelolah bahan penelitian (Handriani, 2019). Dokumentasi adalah teknik dengan cara memahami dan mengerti dokumen yang telah diperoleh untuk mendapatkan sebuah fakta pada laporan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti (Sugiyono, 2017). Sedangkan wawancara

dilakukan dengan mengumpulkan data bersumber dari informan atau subjek penelitian. Metode tersebut banyak digunakan pada penelitian soial (Rosaliza, 2015).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini meletakkan kategori bangunan yang dipakai sebagai batasan perancangan yang cukup tegas dan penting. Bangunan museum menempati bangunan cagar budaya klasifikasi A; dimana bangunan terlarang untuk dibongkar atau diganti tampilan visualnya. Jika bangunan mengalami kerusakan hingga roboh perlu dilakukan perbaikan mengikuti bentuk bangunan awal. Perawatan dan pemeliharaan bangunan perlu menerapkan material dan penyelesaian akhir yang sama dengan kondisi *existing* bangunan. Sementara upaya adaptasi bangunan untuk fungsi baru juga tidak diperkenankan mengubah bentuk asli bangunan berikut detail ornamen yang ada. (Diputra, R., 2018). Pembatasan ini menjadi pencetus pendekatan kritis sekaligus kreatif dalam mengatasi kendala eksplorasi desain di tengah ketentuan konservasi dari gedung. Diantaranya strategi pelapisan dinding *existing*, penerapan *raised floor* yang

memudahkan penerapan sistem kelistrikan untuk perangkat digital.

Konsep tema desain dari Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah mengambil tema "*Classic House Design*". Gaya yang diambil merupakan *Modern Classic*. Modern berarti sesuatu yang berkaitan dengan aspek kekinian dan berorientasi ke masa depan. Sementara *classic* diambil berdasarkan peran museum dan koleksinya sebagai warisan budaya yang perlu tetap dipertahankan otentisitasnya. Unsur-unsur yang dimasukkan kedalam perancangan interior museum ini bersifat alami sekaligus buatan. Museum merupakan tempat edukasi, observasi serta rekreasi sehingga perancangan konsep interior harus dirancang untuk menghasilkan sajian benda pajang yang informatif dan sekaligus komunikatif yang akan membuat keterhubungan yang baik antara pengunjung dengan museum.

A. Konsep & Desain Lobby Museum

Lobby Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta berada di area depan museum dengan suasana ruangan yang terbuka sehingga ruangan dirancang dengan nyaman untuk para pengunjung. Ruangan pada lobby

berfungsi sebagai tempat untuk mendapatkan informasi awal bagi para pengunjung di museum sekaligus tempat pengondisian sekaligus menunggu dalam suasana yang menyenangkan. Direncanakan pengadaan tempat duduk di area kolom museum. Untuk mendapatkan tiket masuk pada museum, para pengunjung dapat menggunakan sistem teknologi digital yang disediakan. Sirkulasi dibuat seefisien mungkin bagi pengunjung saat keluar masuk museum, memanfaatkan dukungan sistem penandaan khusus (*signage*) maupun pengolahan ruang. Konsep pada lobby didesain dengan menggunakan material dan tekstur yang selaras dengan kondisi bangunan *existing*. Konsep warna yang diterapkan pada area pameran, dibantu oleh konsep pencahayaan *focal glow* diarahkan untuk mengangkat benda pameran secara maksimal.

Berikut dijelaskan konsep desain selengkapnya pada lobby museum pada Gambar 1 berikut di bawah ini:



Gambar 1. Konsep Desain Lobby Museum (sumber: Tjentra, 2022)

Pada area lobby dinding, ceiling maupun lantai menggunakan material yang sama dengan kondisi *existing*. Ceiling area lobby menggunakan *Coffered Ceiling* dengan perpaduan material kayu dan terapan lampu gantung pada sudut dan tengah ruangan. Dilakukan penambahan unit furniture seperti sofa, meja informasi dan *touch display screen* yang sebelumnya tidak ada pada area lobby museum. Furniture menggunakan paduan material alami dan sintetis.

Gambar berikut di bawah ini merupakan hasil visualisasi dari konsep desain pada lobby museum.



Gambar 2. Desain Lobby Museum (sumber: Tjentra, 2022)

B. Konsep & Desain Ruang Koleksi



Gambar 3. Desain Ruang Keramik Kapal Karam (sumber: Tjentra, 2022)

Ruang pameran koleksi pada museum dibagi menjadi dua bagian yaitu ruang koleksi lukisan dan ruang koleksi keramik. Ruang pameran yang digunakan yaitu ruang pameran keramik. Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan khususnya dalam penciptaan hubungan antara pengunjung dan materi pameran merupakan gabungan metode pendekatan estetis, romantis sekaligus interaktif; merujuk pada ragam strategi pendekatan dalam layanan museum (Asmara, 2019). Pendekatan di atas juga diselaraskan dengan pendekatan bangunan *existing* dalam penataan koleksinya yang merupakan gabungan pendekatan tematik dan taksonomik (Andanwert, 2020). Sirkulasi pada ruang pameran juga dibuat seefisien mungkin mengikuti alur

penceritaan (*storyline*) sehingga pengunjung mudah mengakses area demi area pameran yang ada dengan kecukupan informasi yang dapat diperoleh. Alur cerita (*storyline*) pada bangunan museum *existing* menjadi salah satu titik masalah (Guna, O.K., et al., 2020) yang mendorong penyelesaian lebih baik pada perancangan. Alur cerita setidaknya harus menyiapkan beberapa hal, diantaranya dokumen naratif, garis besar pameran, daftar judul, subjudul, dan teks, daftar koleksi. (Arnando, 2023). Ruang pameran koleksi menggunakan konsep *modern classic* yang diterapkan pada keseluruhan area. Area pameran koleksi menonjolkan tekstur buatan seperti pada penggunaan lantai yang menggunakan *vinyl plank* yang disusun 90 x 20 cm, lalu pada dinding menggunakan panel gypsum maupun plywood dengan pelapisan hpl bermotif kayu. Material marmer dan warna yang digunakan memperkuat tema *classic house design*. Bahan penutup *ceiling* menggunakan panel *gypsum* dengan penyelesaian akhir emulsion paint yang menampilkan kesan natural terang. Penerapan konsep natural ini juga digunakan pada vitrin yang menggunakan

material dan finishing yang bertekstur halus.



Gambar 4. Desain Ruang Keramik China (sumber: Tjentra, 2022)

Bentuk vitrin dibuat dengan beberapa variasi bentuk agar tidak monoton. Warna yang digunakan juga menggunakan warna natural, netral dan modern. Pada tiap display digunakan *touch screen display* yang dapat digunakan sebagai media interaksi dari pengunjung untuk dapat mengakses informasi mengenai materi yang dipamerkan. Motif marmer, kayu dan warna yang netral menciptakan suasana ruangan yang selaras dengan tema desain sekaligus menghadirkan kondisi ruang yang menyenangkan dan tetap memelihara fokus yang baik pada materi pameran.

IV. KESIMPULAN

Museum Seni Rupa dan Keramik digunakan sebagai wadah untuk menyimpan, merawat, dan

menyajikan benda-benda seni seperti lukisan, keramik, patung dan lainnya. Upaya yang dilakukan dalam perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah membuat sebuah museum ini dengan konsep desain yang menarik, memberikan kenyamanan optimal yang menciptakan stimulus positif bagi para pengunjung. Melalui penerapan konsep desain yang baik dari segi visual maupun dukungan perangkat sensorik lain dari pengunjung. Digunakan tema *classic* sebagai konsep desain yang digabungkan dengan konsep *modern* sehingga dapat membuat ruangan menjadi menarik dan mewah di mata pengunjung. Selain itu meningkatkan fungsi, dan juga sirkulasi yang baik untuk pengunjung sehingga pengunjung dapat menikmati benda pameran dan mendapatkan informasi yang lengkap pada koleksi-koleksi museum.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Kesatuan Pelaksana Pelayanan Museum Seni Rupa & Keramik, Jakarta yang telah memberikan data-data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Arnando, M.L., et.al (2023). Rancangan Storyline Museum Perjuangan Bogor di Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat.

ULIL ALBAB: *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 2(10), 4721–4731.
<https://doi.org/10.56799/jim.v2i10.2205>

Andanwert, N., et.al. (2020). *Analisis Alur Cerita (Storyline) Pameran di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta*. (Laporan Akhir Penelitian Yang Diajukan Ke LPPM Untar).
http://repository.untar.ac.id/14055/1/buktipenelitian_10704002_10A222904.pdf

Asmara, D. (2019). Peran Museum dalam Pembelajaran Sejarah. *Kagangga: Jurnal Pendidikan Sejarah & Riset Sosial Humaniora*. 2(1), 10-20
<https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i1.707>

Badan Pembinaan Hukum Nasional. (2010). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya.
<https://bphn.go.id/data/documents/10uu011.pdf>

Badan Pengembangan & Pembinaan Bahasa.

- (2023) Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring VI “ Pengertian Museum”
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Dinas Kebudayaan Jakarta. (2018). Museum Seni rupa dan Keramik.
<https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/>
- Diputra, R. (2018). Ini Kriteria Bangunan yang Termasuk dalam Cagar Budaya. *Okezone.com*.
<https://news.okezone.com/read/2018/07/27/1/1928141/ini-kriteria-bangunan-yang-termasuk-dalam-cagar-budaya>
- Hardiyanto, S. (2024, Mei 16). Optimalisasi Pembenahan Museum dan Cagar Budaya Melalui Indonesia Heritage Agency. *Kompas.com*.
<https://yogyakarta.kompas.com/read/2024/05/16/171758878/optimalisasi-pembenahan-museum-dan-cagar-budaya-melalui-indonesia>
- Kilmer, R., Kilmer, O. (2014). *Designing Interiors* (2nd ed.) John Wiley & Sons, Inc., Hoboken.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Association of Science –Technology Centers.
- Oktavia K.G., Cardiah, T., Az Zahra, M.F., (2020). Redesain Museum Seni Rupa dan Keramik. *E-Proceeding Telkom University Bandung*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Tjentra, E. C. (2022). *Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta*. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta.
- Urban Icon Team. (2019). Kenapa Museum di Indonesia Sepi Pengunjung? *Urban Icon Magazine*
<https://magazine.urbanicon.co.id/kenapa-museum-di-indonesia-sepi-pengunjung>
- Winahyu, A.I. (2020, October 27). Hanya 8% Museum di Indonesia yang Penuhi Standar Tertinggi. *Media Indonesia.com*

<https://mediaindonesia.com/humaniora/356302/hanya-8-museum-di-indonesia-yang-penuhi-standar-tertinggi>