

## Revitalisasi Ruang Pameran Galeri Nasional Indonesia melalui Inovasi Teknologi, Studi Kasus: Area Pameran Gedung B

Angelina<sup>1</sup>, Maitri Widya Mutiara<sup>\*2</sup>, Sri Fariyanti Pane<sup>3</sup>

Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara dan Institut Kesenian Jakarta  
[angelina.615190025@stu.untar.ac.id](mailto:angelina.615190025@stu.untar.ac.id), [maitrim@fsrd.untar.ac.id](mailto:maitrim@fsrd.untar.ac.id), [yantipane@senirupaikj.ac.id](mailto:yantipane@senirupaikj.ac.id)

### Abstrak

Bangunan umum terus berkembang dan dilengkapi dengan IoT untuk memenuhi kebutuhan yang praktis dan efisien. Layaknya Galeri Nasional Indonesia (GNI) memerlukan adaptasi ulang dengan kemajuan era mendatang yang tidak lain yaitu sebuah teknologi bersama Internet of Things (IoT) yang akan meningkat pesat sekian waktu. Permasalahan yang paling menonjol yaitu bagaimana cara mewujudkan IoT dan teknologi yang baik ke dalam interior GNI. Dari semua hal tersebut, perancangan GNI untuk penelitian kali ini tertuju kepada ruang pameran gedung B. Tujuan perancangan yang utama ialah untuk mewujudkan IoT dan teknologi yang baik ke dalam interior GNI dan untuk memperoleh data yang diperlukan sebagai landasan dalam penelitian. Metode perancangan desain Rosemary dan Otie Kilmer, metode desain dibagi 2 bagian dengan 8 tahapan. Untuk perancangan galeri ini berkonsep teknologi dengan IoT menggunakan aplikasi di perangkat gadget kini merubah kebutuhan masyarakat khususnya ruang aktifitas masyarakat. Pengimplementasian teknologi serta IoT ke dalam ruang pameran tetap GNI yaitu dengan video *mapping blinds* dan *motion sensor*. Ruang pameran tetap akan memberikan dampak interior galeri yang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap situasi wilayah ruang publik tersebut. Hal itu pula yang dapat mempermudah saluran informasi yang akan berguna untuk kualitas hidup masyarakat.

**Kata kunci:** galeri, minimalis, sirkulasi, teknologi

### Abstract

*Public buildings are constantly evolving and equipped with IoT to meet practical and efficient needs. Like the Galeri Nasional Indonesia, it needs to be re-adapted to the progress of the next era, which is none other than a technology with the Internet of Things (IoT) which will grow rapidly over time. The most prominent problem is how to bring IoT and good technology into the interior of GNI. All about that, the GNI design for this research was directed to the B building exhibition hall. The main design objective was to embody IoT and good technology into the interior of GNI and to obtain the data needed as a basis for research. The design method of Rosemary and Otie Kilmer's design, the design method is divided into 2 parts with 8 stages. For the design of this gallery, the concept of technology with IoT using applications on gadget devices is now changing people's needs, especially community activity spaces. Implementation of technology and IoT in GNI's permanent exhibition space, namely by using video mapping blinds and motion sensors. The exhibition space will still have an impact on the interior of the gallery which can increase public interest in the situation of the public space area. It is also useful in facilitating the flow of information which will improve the quality of life of the people.*

**Keywords:** circulation, gallery, minimalist, technology

## Pendahuluan

Masyarakat memerlukan sebuah lingkup fasilitas ruang publik seperti galeri untuk melakukan aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kehidupan mereka seperti kreativitas dan kemampuan sosial berkelompok — salah satunya guna bekal di masa yang akan mendatang. Menurut Dwi Sulistyawati (2021, h.7), teknologi juga turut serta memberi efek kepada desainer interior dalam berinovasi merencanakan dan merancang karya untuk mewadahi kebutuhan ruang bagi masyarakat (Sulistyawati, 2021). Ruang publik yang dimaksud yaitu Galeri Nasional Indonesia (GNI) yang berlokasi di Gambir, Jakarta. Galeri Nasional Indonesia (GNI) merupakan salah satu wujud upaya pembangunan Wisma Seni Nasional / Pusat Pembangunan Kebudayaan Nasional yang telah dirintis sejak tahun 60-an.

GNI yang memerlukan adaptasi ulang dengan kemajuan era mendatang yang tidak lain yaitu sebuah teknologi bersama Internet of Things (IoT) yang akan meningkat pesat sekian waktu. Penerapan atau adaptasi ulang tersebut akan ditinjau lebih jauh dalam segi interior ruang. Sebab, interior ruang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap situasi wilayah ruang publik tersebut. Hal itu pula yang dapat mempermudah saluran informasi yang akan berguna untuk kualitas hidup masyarakat. Semakin nyaman seseorang berada di suatu tempat, semakin mudah masyarakat memperkaya kualitas hidup mereka.

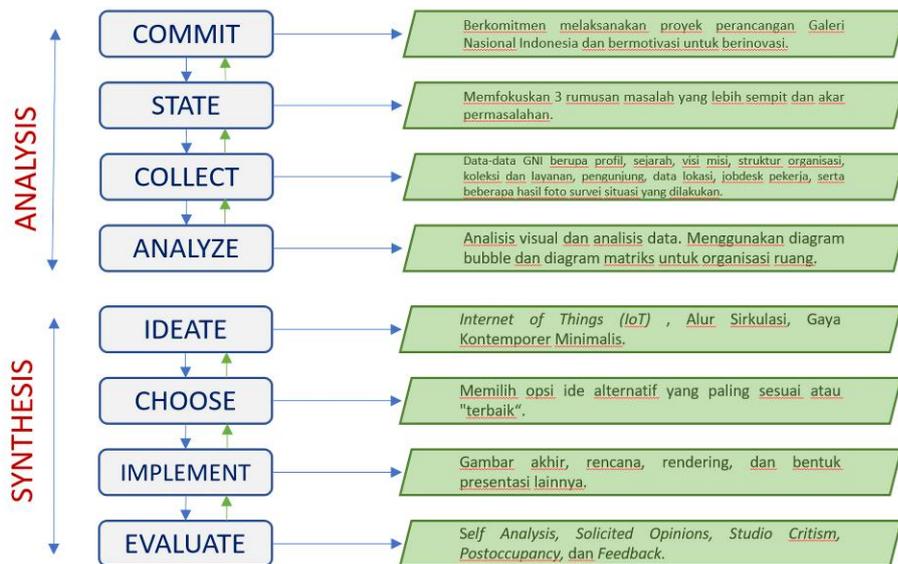
Masalah yang timbul dari isu yang diangkat di atas yaitu (1) Bagaimana mewujudkan Internet of Things (IoT) dan teknologi ke dalam interior Galeri Nasional Indonesia? (2) Bagaimana mendisplay karya seni dan instalasi di dalam ruang pameran Galeri Nasional Indonesia dengan memperhatikan kebutuhan pengguna? dan (3) Bagaimana alur kegiatan yang layak di dalam Gedung A dan Gedung B dari Galeri Nasional Indonesia? Setelah itu, tujuan dari perancangan ini adalah (1) Menerapkan Internet of Things (IoT) ke dalam interior Galeri Nasional Indonesia. (2) Menyusun display karya seni dan instalasi di dalam ruang pameran Galeri Nasional Indonesia dengan memperhatikan kebutuhan pengguna. (3) Menciptakan alur kegiatan yang layak di dalam Gedung A dan Gedung B dari Galeri Nasional Indonesia.

## Metode

Proyek perancangan ini berjalan sesuai metode perancangan yang sudah diteliti yaitu metode perancangan menurut Rosemary dan Otie Kilmer. Pertama, ada *commit* yaitu mengenali masalah desain dan melakukannya adalah langkah pertama yang dilakukan seorang desainer dalam proses desain. Proses merancang proyek ruang publik galeri yang cukup besar membutuhkan komitmen terhadap tenggang waktu yang sudah disiapkan oleh dosen koordinator tugas akhir. Mengelola waktu harus memilah dengan prioritas agar dapat menyelesaikan sesuai tenggang waktu.

Kedua, *state* yang dimana desainer yang kreatif harus selalu mengingatkan diri mereka sendiri bahwa setiap masalah adalah unik dan mungkin memiliki solusi yang unik. Perancang sudah mengidentifikasi masalah proyek yang akan dikerjakan dan dijadikan 3 rumusan masalah yang lebih sempit dan fokus.

Kemudian, ada *collect* yang sudah memiliki pemahaman yang jelas dan definisi masalah, mereka akan mengumpulkan informasi terkait dengan perancangan. Data-data GNI berupa profil, sejarah, visi misi, struktur organisasi, koleksi dan layanan, pengunjung, data lokasi, jobdesk pekerja, serta beberapa hasil foto survei situasi yang dilakukan. Lalu ada *analyze* yang dimana seorang desainer harus melihat semua informasi yang dikumpulkan tentang masalah dan mengaturnya ke dalam kategori terkait. Terdapat banyak cara untuk memecahkan masalah atau kumpulan data menjadi bagian yang lebih kecil dan mudah untuk dikelola salah satunya dengan menggunakan diagram bubble dan diagram matriks untuk analisis organisasi ruang.



Gambar 1. Implementasi Tahapan Metode Desain Rosemary Kilmer pada Proyek (Sumber: Penulis, 2022)

Yang kelima ada *ideate*, ide harus dihasilkan hanya setelah mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang masalah, seperti yang diuraikan dalam langkah sebelumnya. Untuk perancangan galeri ini berkonsep teknologi dengan *Internet of Things* (IoT) menggunakan aplikasi di perangkat gadget kini merubah kebutuhan masyarakat khususnya ruang aktifitas masyarakat.

Keenam, *choose* yang dimana desainer menggunakan penilaian pribadi, analisis perbandingan, dan keputusan dosen pembimbing. Kemudian ada *implement* yang mengacu pada melaksanakan konsep pikiran yang terpilih ke dalam bentuk fisik nyata. Langkah ini mengkomunikasikan ide melalui gambar akhir, rencana, rendering, dan bentuk presentasi lainnya terhadap Galeri Nasional Indonesia.

Akhir ada tahap *evaluate* yang dimana tahap evaluasi proses desain, mereview dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dilakukan dicapai untuk melihat apakah itu benar-benar menyelesaikan masalah aslinya (Kilmer, R & Kilmer, 2014).

## Pembahasan

### A. Studi Pustaka

Pada dikala masyarakat mulai kehabisan orientasi dasar budaya ataupun jati dirinya, hingga museum bisa berikan inspirasi tentang hal-hal berarti dari masa kemudian yang wajib dikenal buat mengarah ke masa depan. Meletakkan museum pada posisi sesungguhnya yang strategis, dibutuhkan gerakan bersama buat penguatan, uraian, apresiasi serta kepedulian hendak bukti diri serta pertumbuhan budaya bangsa yang wajib terbangun pada seluruh tataran komponen warga bangsa Indonesia, baik dalam skala lokal, regional ataupun nasional (Atmadi, 2019).

Yang kemudian, Galeri Nasional Indonesia (GNI) dipilih sebagai proyek perancangan revitalisasi. Dimana GNI merupakan galeri/museum seni rupa modern dan kontemporer Indonesia di bawah naungan pemerintah — Kemendikbud. GNI berdiri pada 1998 berdasarkan surat

persetujuan Menko Pegawasan Pembangunan dan Pendayagunaan Aparatur Negara No. 34/MK.WASPAN/1998. Dilanjutkan dengan ketetapan Kemendikbud No.099a/0/1988, GNI kemudian diresmikan operasionalnya pada 8 Mei 1999 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang kala itu dijabat oleh Juwono Sudarsono. Gedung GNI yang berciri khas arsitektural kolonial Belanda ini terletak di jantung ibukota, Jalan Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta Pusat (dulu Koningsplein Oost).

Perlu diketahui, desainer interior memiliki bidang yang luas dan khusus yang menanggung hal yang lebih besar meliputi perancangan furnitur, memilih bahan, menetapkan konstruksi, menentukan warna, merencanakan tata letak ruang dengan pertimbangan aksesibilitas dan lain-lain yang semuanya didasarkan atas pertimbangan fungsional, keamanan, kenyamanan, dan keindahan (Retno Sri Ambarwati, 2012).

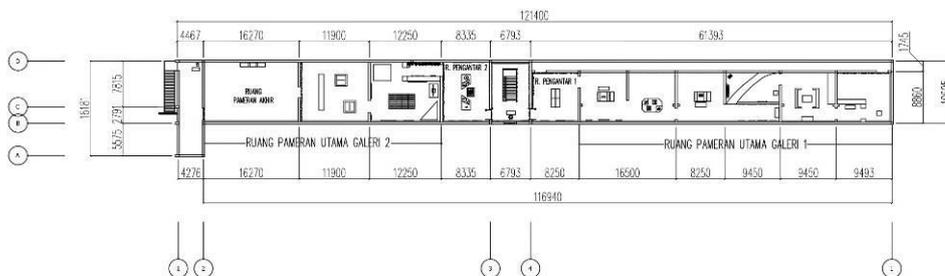
Dengan begitu, Galeri Nasional Indonesia sebagai bangunan sejarah yang perlu dilindungi dan dilestarikan pastinya memiliki peraturan khusus dalam etis cagar budaya yang dipegang oleh pemerintah, khususnya Kemendikbud jika menyangkut pengetahuan. Menurut Perda Jakarta No.9 Tahun 1999, pemugaran bangunan cagar budaya Golongan A merupakan upaya preservasi bangunan dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Bangunan dilarang dibongkar dan atau diubah; (2) Apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya; (3) Pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama/sejenis atau memiliki karakter yang sama, dengan mempertahankan detail ornament bangunan yang telah ada;

(4) Dalam upaya revitalisasi dimungkinkan adanya penyesuaian/pertibahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk bangunan aslinya;

(5) Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi suatu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama (Utama et al., 2022).

Selain sebagai galeri/museum, GNI juga berperan sebagai ruang pembelajaran atau wadah masyarakat untuk berkembang. Perancangan ruang pembelajaran yang memberi dampak positif bagi penggunaannya membutuhkan banyak pemikiran yang berkaitan dengan berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor hubungan sosial yang terjadi di dalam lingkungan belajar seperti hubungan antar teman dan hubungan antara siswa dengan pengajar. Menurut Komisi Desain UK, menentukan 4 tema utama dalam hal pembelajaran inovatif menentukan 4 tema utama yang perlu mendapat perhatian, yaitu (1) Komunikasi, (2) Sistem - Proses, (3) Produk – Layanan, dan (4) Lingkungan (Priyanto, 2021).

Salah satu ruang yang akan diaplikasikan teknologi dan IoT untuk mewujudkan komunikasi yang baik di dalam proyek ini adalah ruang pameran tetap. Lebih tepatnya, ruang pameran tetap bagian pengantar dan ruang akhir akses keluar pameran yang akan di desain. Ruang pameran tetap diambil sebagai sample yang di studi lebih dalam mengenai penerapan pembaharuan GNI. Ruang pameran tetap dibagi menjadi 2 bagian, galeri 1 dan galeri 2.



**Gambar 2.** Layout Plan Gedung B Galeri Nasional Indonesia  
(Sumber: Penulis, 2022)

Galeri 1 terletak di sebelah kiri ruang lobby atas gedung B (dari arah naik tangga). Galeri 2 terletak di sebelah kanan tangga lobby atas. Kemudian, ruang pameran akhir yang memiliki akses keluar berada di galeri 2. Menyambung dengan balkon luar untuk menuju ke selasar lantai bawah.



**Gambar 3.** Aksonometri Area Pengantar 2, Lobby, dan Pengantar 1 (dari kiri)  
(Sumber: Penulis, 2022)

## B. Metode Implementasi

Video Mapping atau proyeksi video menurut Maniello (2014), merupakan bagian dari realitas ditambah, Augmented Reality (AR), atau sebuah realitas buatan, pemetaan video merupakan pengembangan dari disiplin ilmu realitas ditambah namun dikarakterisasi oleh kesempurnaan dan konsistensi yang lebih besar. Maka video mapping terdiri dari video yang diproyeksikan pada objek 3D dan memetakan ulang objek tersebut dengan bantuan perangkat keras sehingga membuat benda-benda yang secara fisik sebenarnya tidak ada atau hanya ada dalam video terlihat seolah-olah nyata dengan memadukan ruang virtual dan ruang nyata. (Maniello, 2014).

Selanjutnya, seperti yang sudah diketahui sensor merupakan perangkat yang dapat digunakan untuk mendeteksi sesuatu. dapat menangkap hal seperti suhu, kecepatan, jarak dapat juga mengukur magnitude (besaran) atau sesuatu yang telah bisa diukur dan dideteksi sampai hari ini. Sensor dibagi menjadi:

- a. Sensor Proximity/ Jarak;
- b. Sensor Ultrasonik;
- c. Sensor Flame;
- d. Sensor Suhu;
- e. Sensor Cahaya;
- f. Sensor Tekanan;
- g. Sensor Kecepatan/ RPM;
- h. Sensor Flow Meter dan;
- i. Sensor Magnet.

Motion Sensor termasuk dalam bagian sensor cahaya. Hal ini dikarenakan sensor cahaya ini digunakan terhadap objek-objek yang memiliki bentuk warna atau cahaya, yang diubah menjadi daya yang berbeda-beda. (Yudho Yudhanto, 2019). Alat yang sering dipakai sebagai motion sensor saat ini yaitu PIR Detector. PIR detector memiliki area deteksi yang bisa menangkap gerakan dan aktivitas yang berpotensi negatif. Area deteksi akan menangkap pancaran sinar inframerah, yang memiliki suhu gerak di atas 0°. Selain PIR Detector, benda yang lain selain alat

ada juga sensor yang berbentuk lampu. Lampu bohlam LED atau pun LED Strip sekarang juga mempunyai kelebihan untuk menangkap gerakan. Dari hasil kajian teori dan metode-metode yang sudah didapat, semua akan diaplikasikan ke dalam rancangan interior Galeri Nasional Indonesia, bagian gedung B ruang pameran tetap.



**Gambar 4.** Ruang Pamer Pengantar Galeri 1 Gedung B  
(Sumber: Penulis, 2022)

Ruang pameran pengantar akan menceritakan awal kesenian Indonesia yang dimulai pada tahun 1800. Selain itu, di ruang ini juga akan didominasi juga dengan karya seni dari seniman yang cukup fenomenal yaitu Raden Saleh. Karya seni beliau akan diaplikasikan dalam bentuk video mapping yang ditampilkan lewat vertical blinds. Tirai atau blinds tersebut ditambahkan di dinding yang menghadap pintu masuk ruang pameran dengan tujuan untuk menyambut pengunjung. Saat pengunjung masuk, lampu akan dimatikan tanpa aba-aba untuk memberikan kesan permulaan dari kesenian Indonesia. Tujuan lainnya adalah untuk mempertegas karya seni Raden Saleh yang dimunculkan dengan video mapping. Ruang tersebut diwarnai juga dengan koleksi seniman Indonesia tahun 1800-1930 yang dipertegas dengan lampu spotlight.



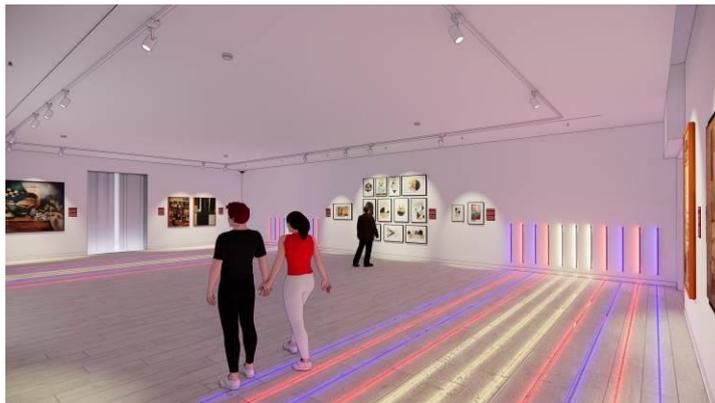
**Gambar 5.** Ruang Pamer Pengantar Galeri 2 Gedung B  
(Sumber: Penulis, 2022)

Begitu juga untuk Galeri 2 gedung B. Galeri ini juga memiliki ruang pengantar. Ruangan ini sama seperti pengantar Galeri 1. Bedanya, disini memiliki banyak instalasi karya seni pahat dan lainnya yang perlu di-spotlight bersama video mapping. Ruangan ini perlu berkonsep gelap dan hanya fokus pada titik tertentu.



**Gambar 6.** Ruang Pamer Pengantar Galeri 2 View 2  
(Sumber: Penulis, 2022)

Sebelum keluar dari pameran, pengunjung harus diberikan kesan berharga yang dapat dibawa pulang dan disebarakan lewat cerita dengan sesama. Kesan yang cukup unik sudah dipancarkan lewat karya seni yang satu ini. Karya seni milik Achmad Krisgatha yang bernama “Channel of Light” ini cukup inspiratif untuk diolah sebagai karya seni besar.



**Gambar 7.** Ruang Pamer Galeri 2 Terakhir di Gedung B  
(Sumber: Penulis, 2022)

Karya seni ini akan ditampilkan dengan motion sensor yang menganut unsur IoT yang dapat dinikmati pengunjung saat berinteraksi dengannya. Diletakkan di ruangan terakhir bersama koleksi internasional yang lain yang mengarah ke pintu keluar.

## Simpulan

Kesimpulan dari penelitian yang berdasarkan data yang sudah dikumpulkan dan permasalahan yang muncul dalam perancangan ini sebagai berikut. Metode dan cara pengimplementasian teknologi serta IoT ke dalam ruang pameran tetap GNI yaitu dengan:

1. Video Mapping (with Blinds)
2. Motion Sensor

Diharapkan dengan pengaplikasian 2 metode ini ke dalam ruang pameran tetap akan memberikan dampak interior galeri yang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap situasi wilayah ruang publik tersebut. Hal itu pula yang dapat mempermudah saluran informasi

yang akan berguna untuk kualitas hidup masyarakat. Semakin nyaman seseorang berada di suatu tempat, semakin mudah masyarakat memperkaya kualitas hidup mereka.

### Daftar Pustaka

- Atmadi, T. (2019). REVITALISASI DESAIN INTERIOR MUSEUM KEBANGKITAN NASIONAL JAKARTA. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*. <https://doi.org/10.24821/lintas.v6i1.3044>
- Kilmer, R & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors 2nd Edition* (Second, Vol. 2). John Wiley & Sons, Inc.
- Priyanto, O. C. (2021). Karakteristik Ruang Pembelajaran Menggunakan Kumpulan Karya Simulasi. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*. <https://doi.org/10.24821/lintas.v8i2.5200>
- Retno Sri Ambarwati, D. (2012). ANTARA DESAIN INTERIOR DAN DEKORASI INTERIOR SEBUAH KAJIAN KOMPARATIF. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*. <https://doi.org/10.24821/lintas.v2i3.24>
- Sulistiyawati, D. (2021). *Tantangan Desainer Interior Pada Manusia Dan Kebutuhan Ruang Di Era Teknologi Informasi*. [https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian\\_10698002\\_2A220222124637.pdf](https://linter.untar.ac.id/repository/penelitian/buktipenelitian_10698002_2A220222124637.pdf)
- Utama, E. N., Nayadilaga, A. R., & Mutiara, M. W. (2022). Renovasi Museum Seni Rupa dan Keramik dengan Konsep “Preserving Art in Betawi Heritage.” *Mezanin*, 4(2), 35–44.
- Handayani, D. (2020). Galeri Nasional Indonesia : Wisata Edukasi – Kultural. Retrieved from Artikel Suku Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Administrasi Jakarta Pusat: [https://sudinpustarakpus.jakarta.go.id/?p=6527#:~:text=Sejarah%20Gedung%20Galeri%20Nasional%20Indonesia&text=Pada%20tahun%201900%20gedung%20ini,Alting%20\(%201837%20D1935\)](https://sudinpustarakpus.jakarta.go.id/?p=6527#:~:text=Sejarah%20Gedung%20Galeri%20Nasional%20Indonesia&text=Pada%20tahun%201900%20gedung%20ini,Alting%20(%201837%20D1935)).
- Herlly, B. (2020). Perancangan Interior Museum B.J Habibie Di Bandung. Bandung.
- Matos Silva, M. (2020). *Public Spaces for Water : A Design Notebook*. Leiden: CRC Press/Balkema.
- Rosita, A. (2018). Galeri Kerajinan di Kota Klaten dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. Yogyakarta: UAJY.
- Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.
- Tempo, K. (2013). *Galeri itu Bukan Museum*. Jakarta, Indonesia: Koran Tempo.
- Yudho Yudhanto, A. A. (2019). *Pengantar Teknologi Internet of Things (IoT)*. Yogyakarta: UNS Press.