

PERANCANGAN ULANG INTERIOR BANGUNAN MUSEUM DAN TANAH LIAT YOGYAKARTA

Amirul Idrus

1710229123

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Museum Dan Tanah Liat (MDTL) merupakan museum seni rupa di Daerah Yogyakarta yang didirikan tahun 2003 oleh Ugo Untoro. Berawal dari sebuah studio seni dengan nama Studio Tanah Liat yang digunakan sebagai wadah berkegiatan beberapa seniman di Yogyakarta. Pada tahun 2003 Ugo Untoro berinisiasi untuk membentuk sebuah museum. Namun ditahun 2022 Bangunan MDTL sudah lama tak beroperasi karena beberapa hal seperti pandemi covid 19. Pemilik MDTL memiliki harapan untuk membangkitkan kembali fungsi museum yang dapat mengedukasi masyarakat umum dan seniman muda pada khususnya tentang seniman yang kurang terlihat pada perkembangan senirupa di Yogyakarta dengan desain yang menunjukkan ciri khas dari bangunan MDTL. Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan harapan pemilik museum dan seluruh pengguna ke dalam perancangan interior Bangunan MDTL. Metode desain yang digunakan adalah *ADDIE model design method*, merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, evaluate*. “*Spirit Of Ugo Untoro*” dipilih sebagai tema perancangan yang diharapkan mampu memecahkan masalah identitas, menghasilkan desain yang fungsional dan dapat memberikan stimulus semangat baru bagi pengguna Bangunan MDTL. Penerapan gaya pada perancangan ini adalah *tropical* kontemporer yang mengacu pada *existing* bangunan dan keinginan pemilik agar mampu mengikuti perkembangan jaman. Penerapan

metode, konsep, gaya dan tema tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas pada Bangunan Museum Dan Tanah Liat (MDTL).

Kata kunci : MDTL, seni rupa, *Spirit Of Ugo Untoro*

Abstract

Museum And Clay is a fine art museum in Yogyakarta Region which was founded in 2003 by Ugo Untoro. It started as an art studio owned by Ugo Untoro which was founded in 1998 named Clay Studio, from 1998 until 2003, the artist that working in this studio began to leave and left their works. Initiated Ugo Untoro to form a museum. In 2022, the Museum And Clay building has not been operating for a long time due to several things, such as the covid 19 pandemic. Owner of Museum And Clay hopes to revive the function of a museum that can educate the general public and young artists in particular about artists who are less visible in development of art in Yogyakarta with designs that show the hallmark of Museum And Clay building. This design aims to reflect the expectations of the museum owner and all users in the interior design of the MDTL Building. Design method used is the ADDIE model design method, which stands for analysis, design, development, implementation, evaluate. "Spirit Of Ugo Untoro" was chosen as the design theme which is expected to be able to solve identity problems, produce functional designs and can provide a new stimulus for Museum And Clay Building users. The application of the style in this design is contemporary tropical which refers to the existing building and the owner's desire to be able to keep up with the times. The application of these methods, concepts, styles and themes is expected to optimize activities in the Museum and Clay Building.

Keyword : MDTL, Fine Art, *Spirit Of Ugo Untoro*

1.PENDAHULUAN

Berdiri sejak tahun 2003, Museum Dan Tanah Liat (MDTL) menjadi salah satu museum seni rupa di daerah Yogyakarta yang memamerkan koleksi pribadi dan didominasi dengan karya seni lukis dan patung. Hampir seluruh koleksi karya MDTL merupakan karya yang ditinggalkan seniman yang berkegiatan di Studio Tanah Liat. Seniman yang berkegiatan pada Studio Tanah Liat memang kurang terlihat pada sejarah perkembangan seni rupa di Yogyakarta. Pada perkembangannya MDTL juga kurang terlihat eksistensinya dibandingkan museum lain yang ada di Yogyakarta.

Di tahun 2022 ini Bangunan MDTL sudah lama tak beroperasi karena beberapa hal, seperti pandemi covid 19, sehingga menyebabkan fungsi bangunan museum tidak berjalan sebagaimana mestinya. Dengan luasan yang terbatas, owner MDTL memiliki harapan untuk mengembalikan lagi fungsi museum dengan tujuan mengedukasi masyarakat umum dan seniman muda pada khususnya tentang sejarah perkembangan seni rupa di Yogyakarta dari sisi seniman yang termarginalkan dengan cara memamerkan karya koleksinya pada bangunan yang memiliki ciri khas, sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan harapan pemilik dan seluruh pengguna Museum Dan Tanah Liat ke dalam perancangan interior bangunan. Maka dari itu pada perancangan ini menitikberatkan pada masalah identitas, pembagian fungsi ruang dan pengaturan sirkulasi antar ruang pada bangunan museum, sehingga mampu menjadi museum yang sistematis dan mampu menjaga karya dengan baik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pendekatan Eco Cultural Pada Perancangan Museum Dan Tanah Liat

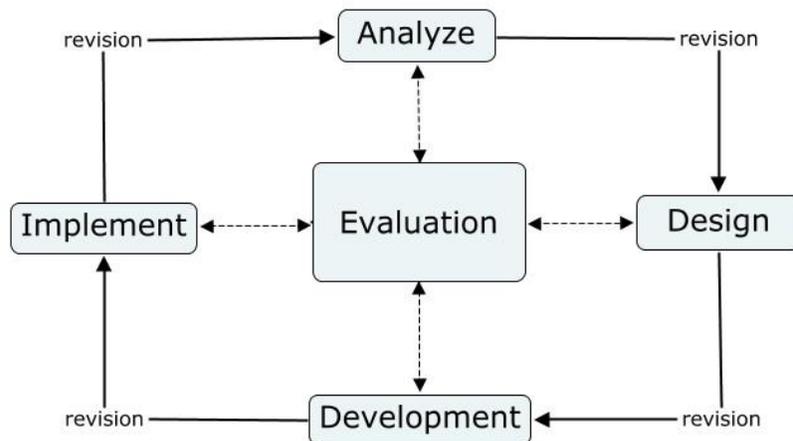
Pada perancangan Bangunan Museum Dan Tanah Liat Yogyakarta akan diterapkan Pendekatan *Eco-Cultural* sebagai prinsip dalam perancangan. Melalui desain *Eco-*

Culturual yang menjadi prinsip dan pendekatan, mensinergiskan aspek alam dan lokalitas budaya yang ada di suatu wilayah dimana bangunan itu dihadirkan.

Menurut Ibrahim melalui pendekatan *eco-cultural*, seorang desainer memiliki tugas mulia dalam kehidupan. Pertama, harus mampu mentransformasikan aspek fisik dan non fisik dari sebuah amatan budaya, baik yang sifatnya tekstual maupun kontekstual, baik *tangible* maupun *intangibile*. Kedua, kepandaian mentransformasikan aspek visual dan non-visual dari sebuah amatan terhadap alam, baik yang dirasakan secara langsung maupun tidak langsung. Upaya mentransformasikan budaya dan alam ke dalam bentuk elemen interior (*fixed and semi-fixed*) memerlukan ketajaman seorang desainer dalam mengkaji kedua aspek tersebut. Ketiga, kepekaan desainer dalam hal pengaturan *display* atau *styling* sebuah produk interior yang memiliki narasi yang kuat antar elemen interior sehingga menjadi daya tarik bagi pengguna ruang (*user*). Ke-empat, responsif terhadap segala kebutuhan pengguna ruang, misalnya kemudahan akses antar ruang. Kelima, kecerdasan desainer dibutuhkan dalam merancang elemen ruang yang responsif terhadap faktor eksternal dari lingkungan sekitar. Cermat dalam menata sekuens ruang dalam memilih material yang sesuai dengan konteks lingkungan setempat. Ke-enam, desain harus mudah dalam proses pengaplikasian di lapangan sehingga tidak harus membutuhkan *engineer* khusus, artinya masyarakat lokal bisa berpartisipasi dalam proses pengaplikasian desain. Selain itu pada bagian ini, desain harus memberi kemudahan dalam proses pemeliharaan bangunan. Ketujuh, desain ruang yang dirancang harus merawat nilai-nilai kearifan lokal yang ada dan memberi stimulus semangat baru yang mewakili jiwa tempatnya. Tujuh parameter desain diatas menjadi bahan *assessment* untuk mengetahui keberhasilan dalam sebuah perancangan interior maupun arsitektur interior (Nurcahyo, 2022:59).

3. METODE

Proses desain merupakan sebuah pendekatan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan desain yang ada secara tersusun dan sistematis. Agar perancangan Bangunan Museum Dan Tanah Liat ini dapat dilakukan secara tersusun dan sistematis, maka penulis memilih *ADDIE model design method* yang berasal dari konsep Model Desain Instruksional dan Teori untuk Angkatan Darat AS pada tahun 1950. Kemudian pada tahun 1975 dikembangkan oleh *Florida State University*. ADDIE merupakan singkatan yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu : *analysis, design, development, implementation, dan evaluate*.



Gambar 1. Diagram Proses Desain ADDIE

(Sumber : wikipedia.org, 2010)

a. Analisis (*Analysis*)

Pada metode ini dimulai dengan tahap Analisis yang merupakan sebuah tahap untuk mengumpulkan data fisik atau non fisik saat observasi objek.

The Client, pada proyek residensial, klien dapat membantu desainer untuk mengetahui bagaimana ruangan dipakai setiap harinya. Sedangkan pada proyek komersial, desainer dapat mengetahui kegiatan dalam suatu ruangan melalui apa yang dikerjakan para pengguna.

The Briefing, desainer dan klien dapat bertukar pikiran dan memahami keinginan satu sama lain dalam perancangan.

Collecting Information, desainer harus menemukan sesuatu yang tidak biasa, yang tidak dapat dibayangkan oleh klien, sesuatu yang *extraordinary*.

Analysis Information, ada dua teknik yang diketahui dapat membantu dalam proses analisis dan evaluasi, yaitu *brainstorming* dan *mind mapping*

b. Desain (*Design*)

Pada tahap kedua, desainer mulai melakukan ideasi dan perencanaan dari konsep yang didapat dan disesuaikan dari tahapan pengumpulan data.

Researching Concept, pada dasarnya tahap ini adalah tahap dimana evaluasi dilakukan terhadap konsep yang ditemukan sebelumnya.

Communicating Concept, mengkomunikasikan konsep dapat dengan cara membuat *moodboard* dan mempresentasikan sketsa-sketsa konsep.

Understanding Spatial Relationship through Technical Drawing, gambar teknik membantu desainer untuk memahami ruangan dengan detail.

Understanding through Models, model adalah metode tiga dimensi untuk memvisualkan ruangan dalam bentuk tiga dimensi.

The Plan, rencana dalam bentuk gambar kerja secara detail. Gambar kerja dibuat dengan skala yang disesuaikan dengan data dilapangan.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap *development*, permasalahan desain dan kebutuhan klien ditransformasikan menjadi sebuah solusi. *Quick sketches*, *writing*, dan *manual drawing* untuk memudahkan membuat detail dengan jelas.

The Human Interface, adalah hal yang berhubungan dengan pengguna (manusia). Pada poin ini desainer harus memperhatikan aspek dekoratif dan terfokus pada pengalaman pengguna terhadap ruang dan objek yang ada di dalam ruang.

Sustainable Design, desain berkelanjutan adalah satu aspek yang harus diperhatikan. Pada masa ini, banyak sesuatu yang didesain dengan tidak memikirkan keberlanjutan benda tersebut dalam jangka waktu panjang, memberikan dampak buruk bagi lingkungan di sekitar.

d. Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap ini desainer bekerja sama dengan kontraktor dan vendor karena berhubungan dengan konstruksi. Dalam tahap ini desainer tetap harus melakukan *site visit check* dengan rutin agar tidak terjadi miskomunikasi dan kesalahan dalam pengerjaan.

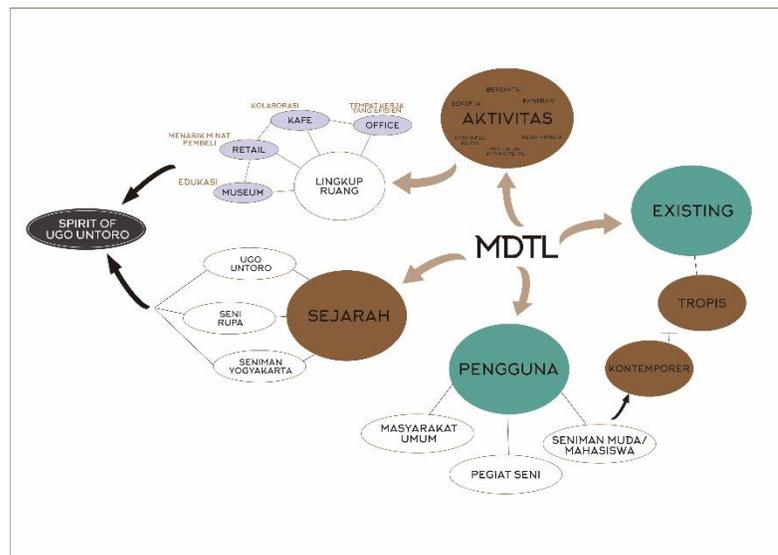
e. Evaluasi (*Evaluate*)

Sebenarnya, pada tahap evaluasi dapat dilakukan di tahap manapun. Namun evaluasi yang biasa dilakukan oleh desainer secara formal adalah saat desainer melakukan *revisit* proyek dalam rangka mempelajari proyek tersebut setelah proyek selesai (biasanya enam bulan sampai satu tahun setelah proyek dinyatakan selesai).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Bangunan Museum Dan Tanah Liat Yogyakarta difokuskan pada bangunan utama, yaitu area pameran museum, namun bagian lain yang akan dirancang adalah area *retail/artshop*, kafe, *office* dan *storage*. Pada perancangan kali ini “*Spirit*

"*Spirit Of Ugo Untoro*" diangkat sebagai tema yang dapat membantu memecahkan permasalahan identitas pada Bangunan Museum Dan Tanah Liat dan juga membangun nuansa semangat visi dan misi dari museum. *Spirit Of Ugo Untoro* sendiri memiliki arti semangat Ugo Untoro dalam berkarya seni rupa dengan tidak mengkotak-kotakan sebuah *style* atau gaya. Ugo Untoro memiliki prinsip berkarya dengan penuh kebebasan, namun ia tetap memiliki ciri khas dalam berkarya. Dalam bangunan museum ini Ugo Untoro ingin mengenalkan kepada masyarakat umum tentang karya-karya seniman yang kurang terlihat pada masanya.



Gambar 2. Mind Mapping Konsep dan Tema

(Sumber : Analisis Amirul Idrus, 2022)

Penerapan tema *Spirit Of Ugo Untoro* dibagi menjadi empat sub, yaitu ; Berkarya dengan kebebasan, memiliki kegemaran dengan kuda, memiliki museum yang sistematis, dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Dari empat sub tersebut, sub yang akan dipilih untuk diimplementasikan dalam perancangan adalah sub yang kedua yaitu memiliki kegemaran dengan kuda. Pemilihan sub dalam tema tersebut akan diimplementasikan pada penggunaan furnitur dan juga beberapa elemen

desain/ornamen seperti arna dan bentuk. Sesuai pemilihan tema tersebut, penerapan tema ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan identitas dalam bangunan museum yang kemudian divisualisasikan dengan lebih terkonsep.

Warna yang akan diterapkan pada perancangan kali ini diambil dari warna-warna hewan kuda secara umum. Selain warna dari hewan kuda, warna yang akan diterapkan juga diambil dari warna ciri khas tumbuhan tropis seperti hijau, merah dan kuning.

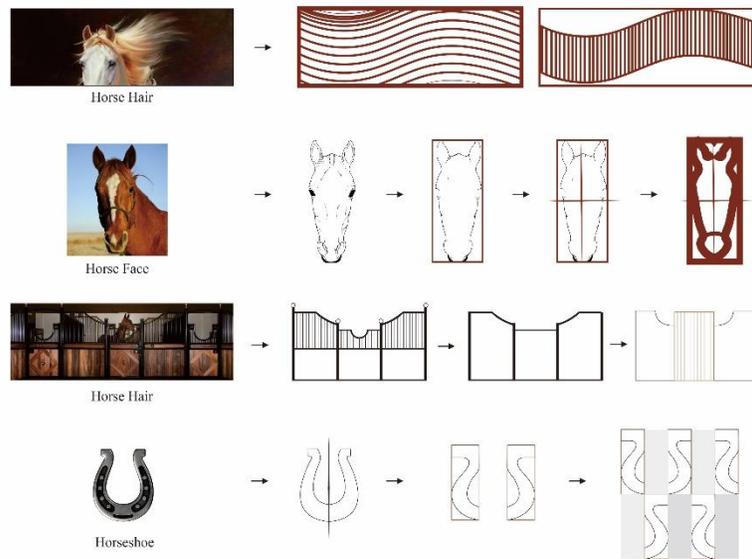


Gambar 3. Ideasi Skema Warna Perancangan

(Sumber : Analisis Amirul Idrus, 2022)

Selain penerapan warna, bentuk juga menjadi salah satu elemen desain yang berangkat dari tema “*Spirit Of Ugo Untoro*”. Seperti yang diketahui, prinsip Ugo Untoro dalam berkarya seni rupa adalah kebebasan dengan ciri khas penggunaan objek kuda yang juga menggambarkan kebebasan dalam ia berkarya, baik karya dwimatra maupun trimtra. Pada perancangan ini, bagian-bagian yang berhubungan

dengan kuda akan ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk baru yang akan diimplementasikan dalam ruang, misalnya rambut, tubuh, kaki/tapal kuda, dan kandang kuda. Selain transformasi dari bentuk kuda, pada perancangan kali ini, bentuk lain yang akan diadopsi adalah daun-daun ciri khas tumbuhan tropis yang seperti monstera yang juga banyak tumbuh di area outdoor Bangunan Museum Dan Tanah Liat.



Gambar 4. Ideasi Bentuk Konsep dan Tema

(Sumber : Analisis Amirul Idrus, 2022)

Material yang digunakan pada perancangan ini merupakan material berwarna hangat terbuat dari kayu dan bambu. Untuk menyeimbangkan warna hangat tersebut, perancang memberikan sentuhan dingin berupa kaca, besi, beton, dan porcelain. Permainan material seperti kayu dan bambu pada perancangan kali ini juga digunakan untuk tetap menjaga kesan bangunan tropis pada Bangunan Museum Dan Tanah Liat.

Penerapan gaya pada perancangan interior Bangunan Museum Dan Tanah Liat Yogyakarta menggunakan gaya tropis kontemporer. Tema tropis dapat terlihat dari *existing* bangunan museum yang terdapat bukaan pada area pameran dan penggunaan material kayu pada beberapa ruang seperti kantor dan *retail/artshop* serta terdapat banyak tumbuhan yang subur pada area outdoor bangunan. Gaya kontemporer digambarkan melalui bentuk-bentuk geometris yang *simple* pada interior bangunan. Dengan gaya kontemporer yang lebih terkini dan inovatif diharapkan dapat menggabungkan nilai budaya/histori yang diusung dari tema dan nilai modern yang terdapat pada pemilihan material, teknologi, maupun elemen desain dalam perancangan.

Pada bagian *retail/artshop* di area Bangunan Museum Dan Tanah Liat digunakan sebagai ruang untuk jual beli produk-produk yang dihasilkan oleh Museum Dan Tanah Liat itu sendiri dan juga produk yang berasal dari distributor. Produk yang dijual antara lain ; buku, alat lukis, merchandise dan lain-lain. Konsep yang diterapkan adalah kontemporer tropis dengan menyesuaikan tema perancangan.



Gambar 5. Perspektif Retail/Artshop Bangunan Museum Dan Tanah Liat

(Sumber : Amirul Idrus, 2022)

Bagian kafe Bangunan Museum Dan Tanah Liat yang terdapat dua lantai, dirancang sesuai kebutuhan yang diharapkan oleh owner museum yaitu perlu adanya tempat kolaborasi dan ruang bagi perupa untuk berkarya. Pada lantai satu kafe museum dirancang sebuah bar kecil untuk area bersantai pengunjung usai museum *tour*. Pada lantai dua kafe terdapat *performance stage* yang ukurannya tidak terlalu besar untuk aktifitas kolaboratif seperti bermusik, pada sisi lain juga terdapat area melukis yang ditujukan agar para perupa dapat berkarya pada Bangunan Museum Dan Tanah Liat. Bangunan kafe dirancang dengan gaya tropis, terlihat dari bukaan dan penerapan sistem penghawaan alami dengan adanya roster untuk memaksimalkan sirkulasi udara.



Gambar 6. Perspektif Performance Stage Bangunan Museum Dan Tanah Liat

(Sumber : Amirul Idrus, 2022)

Pada area melukis diterapkan sistem penghawaan dan pencahayaan alami matahari namun tetap dibantu dengan pencahayaan buatan agar dapat membantu perupa pada saat melukis. Elemen pembentuk ruang seperti kursi dan plafon yang diterapkan adalah hasil dari ideasi yang diambil dari adopsi bentuk yang berhubungan dengan kuda.



Gambar 7. Perspektif Area Melukis Bangunan Museum Dan Tanah Liat

(Sumber : Analisis Amirul Idrus, 2022)

Pada dinding area pameran museum tidak diterapkan banyak ornamen, dengan tujuan agar pengunjung dapat fokus pada objek pameran berupa karya lukis dan karya patung. Pemilihan warna gelap pada dinding area pameran dipilih karena karya lukis yang didisplay adalah karya maestro dari seniman yang berkiprah dimasa lalu, sehingga menciptakan kesan *legend* yang didukung oleh pengaturan sistem pencahayaan.



Gambar 8. Perspektif Area Pameran Bangunan Museum Dan Tanah Liat

(Sumber : Amirul Idrus, 2022)

Area *office* pada Bangunan Museum Dan Tanah Liat Yogyakarta terdapat pada lantai 2 bangunan utama museum. Pada area *office* terdapat 6 pembagian ruang yaitu ; ruang tunggu area kantor, ruang staff, ruang arsip, ruang bersantai staff, ruang kepala kantor, dan *meeting room*. Pada lantai area *office* menggunakan karpet dengan tujuan untuk membantu peredaman suara sehingga tidak menimbulkan kebisingan pada area pameran yang berada dibawah area *office*. Pada plafon juga diterapkan plafon audiovisual, sehingga peredaman suara dapat lebih maksimal. Warna warna yang dipilih merupakan warna-warna yang telah disesuaikan dengan tema dan konsep perancangan, warna coklat yang mendominasi ruangan berasal dari turunan warna kuda pada umumnya, warna merah diambil karena mencirikan semangat sesuai konsep “*Spirit Of Ugo Untoro*”, lalu warna hijau diambil dari tema perancangan, yaitu kontemporer tropis yang mencirikan warna tumbuhan tropis yang didominasi oleh warna hijau.



Gambar 9. Perspektif Area *Office* Bangunan Museum Dan Tanah Liat

(Sumber : Amirul Idrus, 2022)

5. KESIMPULAN

Museum Dan Tanah Liat (MDTL) Yogyakarta merupakan museum dengan karya koleksi seniman yang ikut berpengaruh dalam perkembangan seni rupa di Yogyakarta yang kini sudah tidak beroperasi sebagaimana sebuah museum. Pemilik museum memiliki harapan besar untuk membangkitkan kembali fungsi museum yang telah mati ini. Perancangan ini ditujukan untuk menjawab keresahan dan harapan tersebut. Perancangan Bangunan Museum Dan Tanah Liat Yogyakarta ini menggunakan metode proses desain ADDIE yang berasal dari konsep Model Desain Instruksional dan Teori untuk Angkatan Darat AS dan dikembangkan oleh *Florida State University*. Tema *Spirit Of Ugo Untoro* yang digunakan pada perancangan kali ini diterapkan berdasarkan permasalahan identitas pada bangunan. Pemilihan tema tersebut akan diimplementasikan pada furnitur dan elemen lain pada perancangan interior bangunan. Gaya tropis kontemporer akan diterapkan pada perancangan ini sesuai dengan *existing* bangunan dan penyesuaian pada konsep yang telah ditentukan. Penggunaan tema tersebut diharapkan mampu memberikan stimulus semangat baru bagi pengguna Bangunan Museum Dan Tanah Liat untuk memiliki wawasan lebih luas tentang perkembangan seni rupa di daerah Yogyakarta.

Daftar Pustaka

Nurchahyo, M & Hartoto Indra. (2022). *Pendidikan Seni dan Estetika Ekologis*.
Cetakan Kedua. Yogyakarta : Amongkarta.

<https://ugountoro.art> (diakses oleh penulis pada tanggal 3 maret 2022)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Addie> (diakses oleh penulis pada tanggal 3 maret 2022)

www.kbbi.web.id (diakses oleh penulis pada tanggal 1 mei 2022)