PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BANK MANDIRI DI KAWASAN KOTA TUA JAKARTA

Ayuning Khairunnisa
ayuningkhairunnisa@gmail.com

Drs. A. Hendro Purwoko, M.Sn.
hendrosketsa@gmail.com

Abstract

Museum Bank Mandiri is one of the heritage buildings in Kota Tua, Jakarta. The building in Classical Art Deco/Nieuw Zakelijk architectural was once owned by the Dutch trading company. The museum is intended to create a simulation of banking activity and its development over the period of time. The work consists of analysis, synthesis and evaluation that collect data, literature and then process into final design. "Timeline and History" concept interpret the interior design museum with chronology and timeline system is applied to the display system, infographics, zone traffic with circulation space combined with a blend of Art Deco and Modern styles that follow the development of urban society. The applied design concept of Museum Bank Mandiri is expected to educate the museum's visitors and at the same time realize the vision of Museum Bank Mandiri as an international standard museum that is inspiring and useful for society.

Keywords: Banking Museum, Cultural Heritage, Art Deco, Timeline and History

Abstrak

Museum Bank Mandiri merupakan salah satu bangunan cagar budaya di kawasan Kota Tua Jakarta. Bangunan dengan desain arsitektur Art Deco Klasik/Nieuw Zakelijk ini dulunya merupakan perusahaan dagang milik Belanda. Museum Bank Mandiri bertujuan untuk menciptakan suasana aktivitas perbankan dan perkembangannya dari masa ke masa. Proses desain interior meliputi analisis, sintesis dan evaluasi dengan mengumpulkan data, literature kemudian memprosesnya menjadi desain akhir. Konsep "Timeline and History" yang menginterpretasikan desain interior museum dengan system kronologi dan alur waktu diaplikasikan pada system display, infografis, zona ruang dan sirkulasi alur kunjungan museum yang dikombinasikan dengan gaya Art Deco dan Modern yang mengikuti perkembangan masyarakat urban. Aplikasi dari konsep desain Museum Bank Mandiri diharapkan dapat mengedukasi pengunjung museum sekaligus mewujudkan visi misi Museum Bank mandiri sebagai museum berstandar Internasional yang inspiratif dan bermanfaat bagi masyarakat.

Kata kunci: Museum Bank, Cagar Budaya, Art Deco, Modern, Timeline and History

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

PENDAHULUAN

Museum adalah suatu tempat yang menyimpan benda-benda bersejarah yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dan pariwisata. Menurut KBBI edisi IV. Namun, saat ini apresiasi masyarakat terhadap museum semakin saja berkurang, ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran terhadap pentingnya pendidikan dan pelestarian budaya dan kurangnya tingkat pemahaman masyarakat tentang museum. Banyak dari mereka memandang bahwa museum adalah sebuah bangunan tua yang hanya menyimpan barang-barang kuno dan kisah-kisah sejarah yang kurang menarik. Namun apabila kita kaji lebih dalam, museum merupakan salah satu media penting dalam pengembangan wawasan dan pengetahuan.

Salah satu museum yang memiliki nilai histori tinggi adalah Museum Bank Mandiri. Museum Bank Mandiri terletak di Area Cagar Budaya Kota Tua Jakarta, juga dikenal dengan sebutan Batavia Lama (Oud Batavia), adalah sebuah wilayah kecil diJakarta, Indonesia. Kota Tua Jakarta ini dimanfaatkan sebagai tempat wisata bersejarah dengan mengubah fungsi bangunan lama menjadi museum yang menyimpan banyak informasi berharga tentang sejarah kota.

Oleh karena itu, Museum Bank Mandiri yang merupakan salah satu Museum yang memiliki sejarah panjang perusahaan perbankan sangat menarik untuk menjadi bahan redesain yang bertujuan untuk menjadikan museum Bank Mandiri sebagai salah satu museum yang menjadi media penting dalam rangka peningkatan wawasan ilmu pengetahuan mengenai dunia perbankan yang mengedukasi juga menjadi salah satu sarana yang memiliki nilai historis tinggi sesuai dengan letak lokasinya di Kota Tua Jakarta.

METODE PERANCANGAN

Metode Perancangan yang digunakan yaitu proses Analisis, Sintesis dan Evaluasi. Proses Analisis meliputi proses pengumpulan data fisik, non fisik, literatur, serta data-data tambahan lain yang mungkin dibutuhkan. Dari hasil analisis ini akan didapatkan hasil berupa kriteria desain, daftar kebutuhan dan permaslaahan desain. Selanjutnya adalah tahap Sintesis dimana pada tahap ini data-data yang sudah terkkumpul akan diolah dan menghasilkan ide konsep desain beserta alternatifnya. Kemudian alternative-alternatif tersebut akan di evaluasi untuk mendapatkan hasil akhir yang merupakan solusi terbaik.

Berikut penjabaran dari proses desain:

A. *Survei Lokasi dan Data Lapangan*

Penulis melakukan survey lapangan di Museum Bank Mandiri di kawasan kota Tua, Jakarta. Survei lapangan ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data lapangan seperti data fisik dan non-fisik.

B. *Pengumpulan Data dan Studi Literatur*

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data-data survey dan literatur yang terkait perancangan interior museum perbankan. Data-data literature tersebut meliputi pengertian museum, fungsi dan tujuan museum, lokasi Cagar Budaya Kota Tua, Jakarta, pola aktivitas dalam museum, standar perancangan museum, gaya Art Deco pada bangunan museum, serta aspek-aspek lain yang dapat mendukung perancangan museum ini.

C. *Analisis Data*

Setelah semua data terkumpul maka dilakukan analisis data yang dimulai dari menyusun kembali hasil survey lapangan mengenai pola aktifitas pengunjung dan fungsi ruang serta hubungan antar ruang. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ruang lingkup perancangan dan keinginan klien, yang disini adalah pengunjung museum dan pemilik museum.
Seluruh data kemudian diolah untuk mendapatkan standar perancangan berupa kriteria perancangan dan daftar kebutuhan ruang.

D. *Menentukan Konsep Desain*
Setelah semua data terkumpul, maka penulis dapat menentukan standar perancangan, daftar kebutuhan dan permasalahan desain yang ada. Maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mulai menentukan konsep desain yang ingin diwujudkan dalam perancangan Interior Museum Bank Mandiri.

E. *Mengumpulkan Referensi Desain*
Setelah konsep desain sudah ditentukan maka, tahap selanjtnya yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan referensi desain yang berhubungan dengan museum dan konsep perancangan meliputi tema dan gaya, penerapan warna, serta *brand identity* perusahaan pemilik museum.

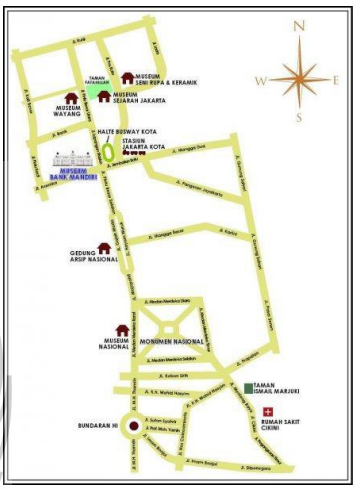
F. *Skematik Desain*
Skematik desain merupakan proses awal dari pengembangan konsep desain yang sudah ditentukan oleh penulis sebelumnya. Skematik desain di awali dengan pembentukan zona dan sirkulasi dan layout kemudian dilanjutkan dengan sketsa ide desain furniture ataupun elemen estetis ruang. Dilanjutkan dengan desain pola lantai dan plafon.

G. *Pembuatan Gambar Kerja Desain Akhir*
Tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses desain. Alternative desain yang sudah dibuat akan dipilih sesuai dengan kriteria perancangan dan diaplikasikan kedalam gambar kerja yang detail lengkap dengan ukuran, material, dan finishing.
Detail gambar kerja harus jelas dan mudah dimengerti sehingga dapat membantu kelancaran pengerjaan desain ditahap selanjutnya.

HASIL

A. *Data Lapangan*
Lokasi Proyek

Lokasi Museum Bank Mandiri terletak di Jalan Lapangan Stasiun No. 1 Kawasan Kota Tua, Jakarta Kota. Berbatasan dengan Museum Bank Indonesia di sebelah utara, terletak persis di depan stasiun kereta api Kota.



Gambar 1. Site Plan

Gambar 2. Area Publik Hall
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2016)

Gambar 3. Area Cafe
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2016)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Gambar 4. Area Ruang Pamer IT
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2016)

Gambar 5. Area Ruang Cinderamata
(Sumber:Dokumentasi Pribadi, 2016)

Aspek Arsitektural

Nama Bangunan: Museum Bank Mandiri
Tipe Bangunan : Bangunan Cagar Budaya
Awal Dibangun : 3 Oktober 1929
Jumlah Lantai : 3 Lantai + Basement
Luas Area : 10.039m^2
Ukuran Kolom : 60 x 60 cm
Tinggi Plafon: 6-10 m

Profil Museum

Museum Bank Mandiri adalah Bangunan yang dulunya merupakan kantor cabang perdagangan Belanda. Bangunan dengan arsitektur Indisch bergaya Nieuw Zakelijk atau Art Deco Klasik ini dirancang oleh arsitek Belanda, J.J.J de Bruyn AP, sedangkan arsitek pelaksananya adalah Cornelis van der Linde dan A.P. Smith. Pada tanggal 3 Oktober 1929 gedung mulai dibangun oleh kontraktor NV Nedam dan diresmikan pembukaannya pada tanggal 14 januari 1933 sebagai gedung Nederlandcshe Handel- Maatschappij di Hindia Timur yang lebih dikenal dengan nama de Factorij Batavia (Intan Mardiana, 2006:19)
Koleksi museum terdiri dari berbagai macam koleksi yang terkait dengan aktivitas perbankan "tempo doeloe" dan perkembangannya, koleksi yang dimiliki mulai dari perlengkapan operasional bank, surat berharga, mata uang kuno (numismatik), *brandkast*, dan lain-lain.

Ruang Lingkup Perancangan

Area Public Hall : 466 m^2
Area Bank : 840 m^2
Ruang IT : 427 m^2
Ruang Sejarah : 389 m^2
Area Mesin TIK : 175 m^2
Café : 146 m^2
Area Mesin ATM : 25 m^2 +
2.468 m^2

B. Permasalahan Perancangan

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

1. Bagaimana merancang interior Museum Bank Mandiri yang bertaraf Internasional

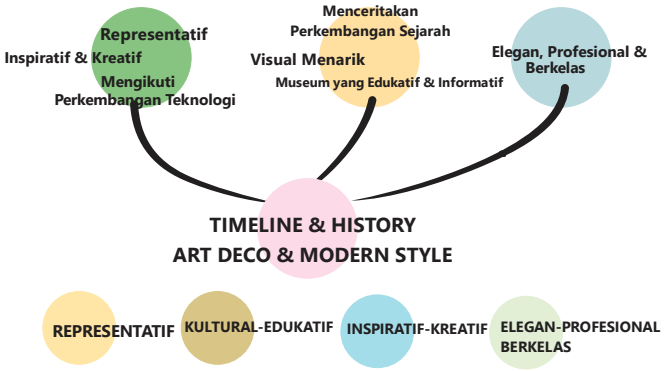
2. Bagaimana merancang interior Museum Bank Mandiri yang sebelumnya merupakan bangunan bersejarah di lokasi cagar budaya.

3. Bagaimana merancang interior Museum Bank Mandiri yang dapat mewujudkan karakteristik dan brand image perusahaan pemilik museum.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

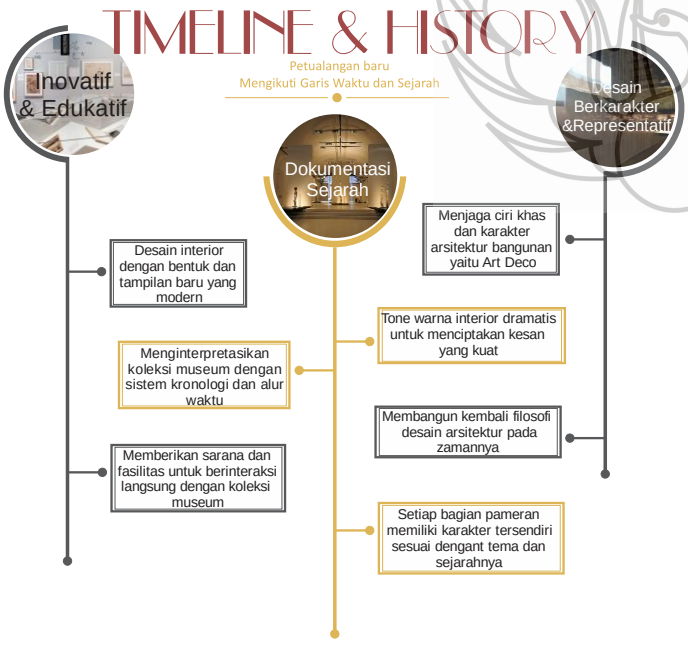
PEMBAHASAN

A. Konsep Desain



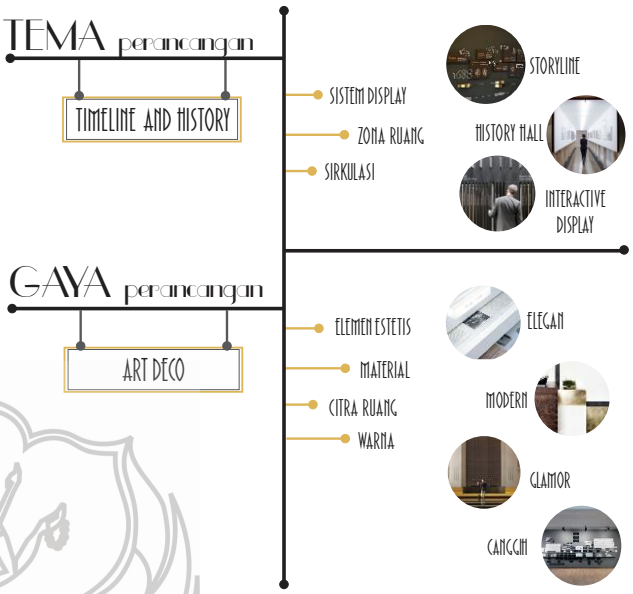
Gambar 6. *Brainstorming* Konsep Desain
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Berdasarkan tujuan didirikannya Museum Bank Mandiri yaitu untuk membangun pusat dokumentasi sejarah sebagai sarana kultural-edukatif dan inovatif-inspiratif, maka tema Timeline and History merupakan tema yang sesuai, baik dengan tujuan museum maupun fungsi interpretasi yang wajib dimiliki oleh setiap museum.



Gambar 7. Detail Konsep
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Tema *Timeline and History* merupakan konsep kerja desain interior dan display museum dalam rangka menceritakan kembali dan menampilkan sejarah perusahaan dari masa ke masa. Tema ini memiliki alur yang sistematis dengan menempatkan koleksi yang mendukung tema tertentu disetiap bagian pameran sehingga pengunjung dapat mengetahui perkembangan yang terjadi pada perusahaan sesuai dengan kurun waktu yang ada.

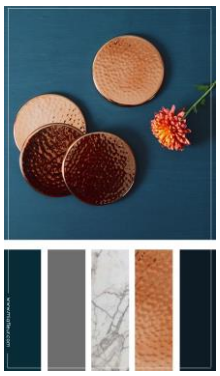


Gambar 8. Aplikasi Tema dan Gaya Desain
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Pemilihan gaya Art Deco sebagai bagian dari konsep desain berasal dari gaya arsitektur bangunan museum yang merupakan gaya Art Deco klasik atau nieuwe zakelij yang berarti bisnis model baru yang menonjolkan kesan megah dan berkelas untuk sebuah perusahan ekspor impor (NHM) pada masa itu.
Sedangkan untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada dan sifat masyarakat urban yang mengedepankan teknologi dan hal-hak yang modern maka gaya art deco akan dipadukan dengan gaya modern yang lebih simple dan elegan. Detail-detail klasik Art Deco akan disederhanakan dan dipadukan dengan unsur-unsur teknologi dan display interaktif.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

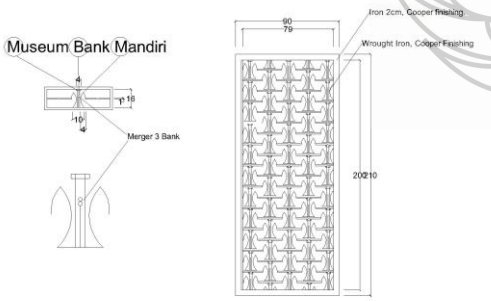
Skema Warna & Material



Gambar 9. Skema Warna
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Gambar 10. Skema Material
(sumber; Dokumen Pribadi, 2016)

Transformasi Bentuk

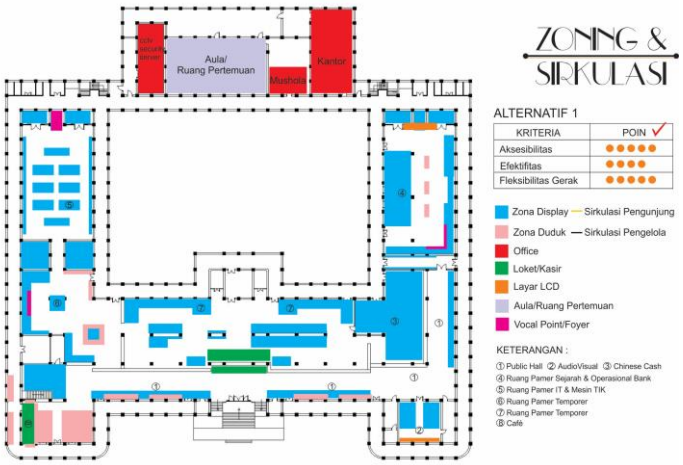


Gambar 11. Transformasi Bentuk
(sumber; Dokumen Pribadi, 2016)

Transformasi bentuk diambil dari singkatan nama museum yaitu Museum Bank Mandiri (MBM) yang ditransformasikan menjadi gabungan *typografi* dan pada bagian tengah terdapat angka 3 yang di *mirror* melambangkan 3 Bank yang di merger kedalam perusahaan pemilik museum. Desain ini akan diaplikasikan pada list vitrin dan elemen dekorasi berupa skat ruang.

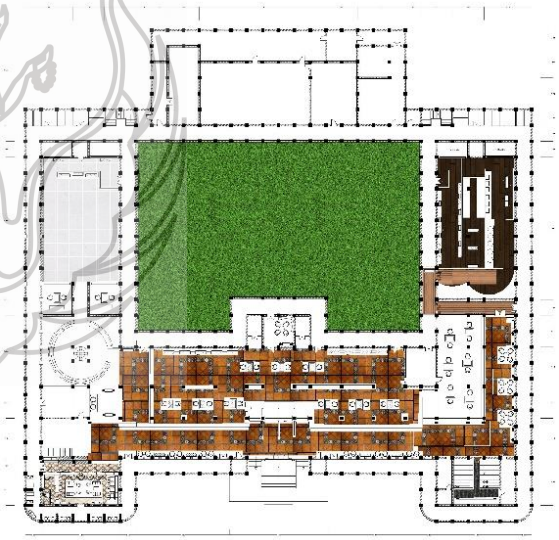
C. *Desain Akhir*

Zona & Sirkulasi



Gambar 12. Zona dan Sirkulasi
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Layout

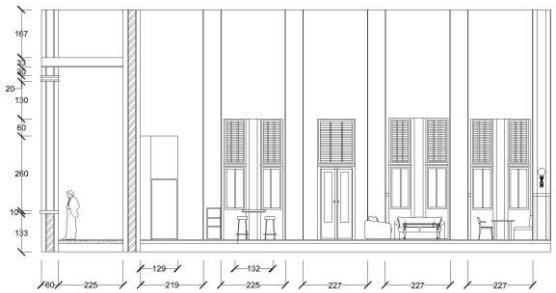


Gambar 13. Desain Layout
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Potongan

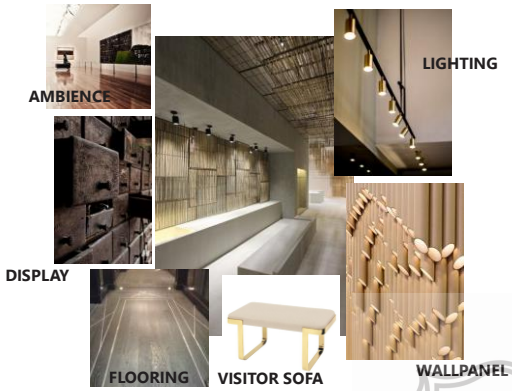
Gambar 14. Potongan Area Public Hall
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 15. Potongan Area Cafe
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Moodboard



Gambar 16. Moodboard Ruang Sejarah
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Gambar 17. Moodboard Ruang Pamer IT
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Gambar 18. Moodboard Café
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

KESIMPULAN

Dari perancangan interior Museum Bank Mandiri di Kota Tua Jakarta, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peran Museum Bank Mandiri tidak jauh dari mengedukasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih mengenal sejarah-sejarah masa lampau sehingga dibutuhkan desain yang inovatif dan edukatif yang tidak melupakan poin-poin penting dalam hal menghormati dan menjaga salah satu warisan budaya Indonesia.
2. Pemanfaatan bangunan cagar budaya yang terdapat di area cagar budaya khususnya Museum Bank Mandiri di Kota Tua Jakarta dapat dilakukan dengan melakukan perencanaan dan perancangan berdasarkan nilai-nilai historis arsitektur bangunan dan sejarah bangunan.
3. Perancangan yang mengangkat tema *"Timeline and History"* dan menggunakan gaya Art Deco Klasik yang dipadukan dengan gaya Modern mengikuti perkembangan masyarakat urban dijadikan sebagai solusi untuk mendapatkan hasil perancangan yang menjawab permasalahan desain dan keinginan klien guna mencapai tujuan serta sasaran perancangan.
4. Penerapan tema "*Timeline and History"* dengan perpaduan gaya Art Deco dan Modern dalam wujud desain berupa:
   a. Menginterpretasikan desain interior museum dengan system kronologi dan alur waktu yang diterapkan pada system display, infografis, zona ruang dan sirkulasi alur kunjungan pengunjung museum.
   b. Memberikan sarana dan fasilitas kepada pengunjung museum untuk dapat berinteraksi langsung dengan koleksi museum untuk mengenal lebih dekat dengan koleksi museum.
   c. Menjaga ciri khas arsitektur Art Deco dengan membangun kembali filosofi desain dan karakteristik arsitektur Art

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Deco pada zamannya yang diterapkan pada desain elemen estetis, penggunaan material dan tone warna yang membangun citra ruang.

d. Menerapkan gaya modern yang masih ada kaitannya dengan gaya Art Deco pada desain furniture, system pencahayaan dan aksesoris ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ballast, David K. 1992. Petunjuk Manual Untuk Interior Desain (diterjemahkan oleh Ivada Ariyani). Yogyakarta ; UPT ISI Yogyakarta

[2] Chiara, Joseph De dan Callender, John Hancock, 1983. *Time Saver Standard for Building Types. Singapore*: Mc Graw-Hill, Inc.

[3] Ching, Francis D.K. 1996 . Ilustrasi Desain Interior. Jakarta ; Penerbit Erlangga

[4] Guidelines Kota Tua Jakarta. Pemerintah Provinsi Daerah Khusu Ibukota Jakarta, Dinas Kebudayaan dan Permuseuman Tahun 2007

[5] Neufert , Ernst & Peter. 1977. Architect's Data. London : Crosby Lockwood & Son Ltd.

[6] Smita J. Baxi Vinod p. Dwivedi, modern museum, Organization and partice in india, New Delhi, Abinar publications

Jurnal :

[1] Megasari,Meyna. 2011. Proses Penyampaian Informasi Koleksi Kepada Pengunjung Museum Bank Mandiri (TESIS) Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program Studi Magister Arkeologi. Depok; Universitas Indonesia Depok

[2] Jurnal Reaktualisasi RAGAM Arrt Deco Dalam Arsitektur Kontemporer, oleh D. Enjelina & R. Prijadi, Vol 8 No 1 Mei 2011

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta