

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR DISPLAY PAMERAN
MUSEUM RONGGOWARSITO, SEMARANG**



Rahmat Hari Prasetya

NIM 121 0002 123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain Berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A MUSEUM RONGGOWARSITO SEMARANG Diajukan oleh Rahmat Hari Prasetya NIM 1210002123. Program Studi Desain Interior. Jurusan Desain. Fakultas Seni Rupa. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Agustus 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Ketua Program Studi S-1
Desain Interior**

Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A MUSEUM RONGGOWARSITO, SEMARANG

Rahmat Hari Prasetya
rahmathariprasetya28@gmail.com

ABSTRACT

Museum is the place that many researches can be found, there is not only script which have placed at there but also Mock up and the original collection too. All People can go there because Museum have an easy Access and the cost is not too expensive. There is the biggest in Central Java. Its name is Ronggowarsito Museum. Ronggowarsito Museum placed in Central Java at Semarang city. Its Museum has almost 59.802 collection. That's why the Manager want a design which can be seen and visitors interested to study recreation. Ronggowarsito Museums Principle is conserve culture and historical lane. In Interior designing Ronggowarsito Museum will raise back the character of Old City of Semarang with Historical Lane that adopted to Old City'

Keyword : *Museum Facilities, Central Java Museum, Museum Collection*

ABSTRAK

Museum adalah salah satu tempat hasil penelitian yang biasa dikunjungi berbagai kalangan karena selain tulisan disana juga terdapat contoh mock up bahkan juga bisa asli dari objek yang diteliti. Selain aksesnya yang mudah museum juga menetapkan harga tiket yang terjangkau agar semua kalangan dapat masuk dan belajar sambil menikmati wisata ilmu yang bermanfaat. Salah satu yang terkenal di Jawa Tengah yaitu museum Ronggowarsito. museum Ronggowarsito adalah museum Jawa Tengah yang berada di kota Semarang. Museum ini mempunyai hampir 59.802 buah koleksi. Oleh karena itu pihak museum menginginkan sebuah desain agar semua koleksi dapat dilihat dan pengunjung dapat tertarik untuk belajar. Tak lepas juga dari prinsip museum yang melestarikan kebudayaan dan perjalanan sejarah. Dalam perancangan Interior museum Ronggowarsito akan mengangkat kembali karakter kota Semarang dengan pendekatan sejarah yang mengadaptasi daerah Kota Lama Semarang dan Lawang Sewu.

Kata kunci: Koleksi Museum, Museum Ronggowarsito, Museum Jawa Tengah

I. PENDAHULUAN

Di pulau Jawa terdapat ratusan museum yang terbuka untuk umum dan juga bisa diakses dengan mudah. Salah satunya berada di kota Semarang tepatnya di daerah Jawa Tengah. Museum Ranggawarsita ini terletak di jalan Abburahman Saleh. Tepat di pinggir persimpangan jalan layang ketika mau menuju ke Bandara Ahmad Yani. Museum ini memiliki luas 1,8 hektar. Kurang lebih berjarak 3 km dari pusat kota Semarang yaitu Tugu Muda. Museum ini memiliki fasilitas seperti Ballrom, Pendapa, Ruang Audiovisual, dan Perpustakaan. Museum Ronggowarsito mempunyai 4 gedung utama yang masing-masing memiliki 2 lantai dan setiap lantai mempunyai tema koleksi yang berbeda.

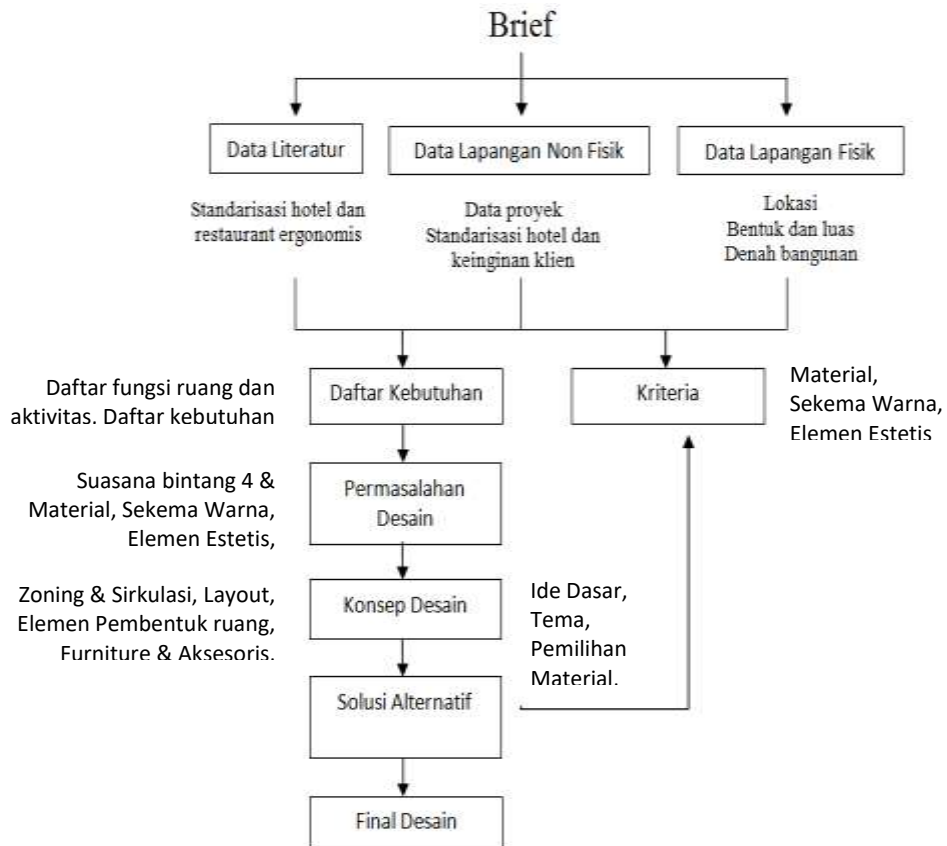
Karakter pada satu tema dengan tema yang lain mempunyai desain yang berbeda. Contohnya pada tema Geologi dan Geografi. Dalam gedung bertemakan geologi dan geografi museum menunjukkan koleksi berupa bebatuan, dari batu mulia, vulkanis, endapan, hingga batu meteor yang pernah jatuh di Indonesia. Selain koleksi museum juga memberikan wahana diorama gua yang berada di bawah anak tangga.

Banyaknya koleksi dan gedung membuat beberapa koleksi lepas pengamatan dari perawatan. Sehingga beberapa koleksi mengalami kerusakan seperti keropos, pemudaran, retak, bahkan hingga ada juga yang sudah rusak total. Hal ini disebabkan karena penempatan koleksi yang tidak memadai seperti bocornya udara dan intensitas cahaya yang berlebihan. Oleh karena itu dibutuhkan *vitrin* yang dapat melindungi koleksi dari polutan dari luar yang dapat merusak

Luas Gedung dan banyaknya alur perjalanan terkadang membuat pengunjung menjadi bingung harus menuju kemana. Setiap gedung mempunyai 3 pintu keluar. Dari pihak museum bertujuan agar pengunjung dapat berjalan sesuka hati, namun hal ini justru membuat *sign system* museum menjadi tidak jelas. Maka dalam perancangan ini penutupan akses menjadi pintu darurat sangat diperlukan. Namun juga memaksimalkan ruang agar fungsi ruang lebih optimal. Pada perancangan Interi

Pada perancangan interior RSJI, konsep yang akan diterapkan adalah Kota Lama Semarang. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang dapat membuat pengunjung lebih merasakan karakter Kota lama yang dikemas dalam museum. Dalam perancangan akan menggunakan wana monokromatik yaitu gradiasi dari hitam ke putih agar fokus terhadap koleksi tidak terganggu, meski bentuk furnitur sedikit ramai. Hasil akhir diharapkan koleksi dapat terjaga dan pengunjung juga nyaman untuk belajar dan berkunjung ke Museum Ronggowarsito

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1 Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Sumber: William Pena dan David K. Ballast)

a) Analisis (*programming*)

Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya.

b) Sintesis (skematik desain)

Sintesis berguna untuk menyatukan jawaban persoalan melalui pengetahuan dan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi.

c) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu usulan (alternatif) untuk menghasilkan keputusan desain akhir.

III. HASIL

1. Permasalahan Desain

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

1. Bagaimana menata alur perjalanan wisata budaya museum sehingga dapat dinikmati pengunjung dan mudah dimengerti ?
2. Bagaimana mengemas koleksi-koleksi museum agar tidak mudah rusak dan perawatanya juga mudah ?
3. Bagaimana merancang sebuah ruangan museum agar lebih estetis dan fungsioal menggunakan Karakter kota Semarang ?

2. Konsep Desain

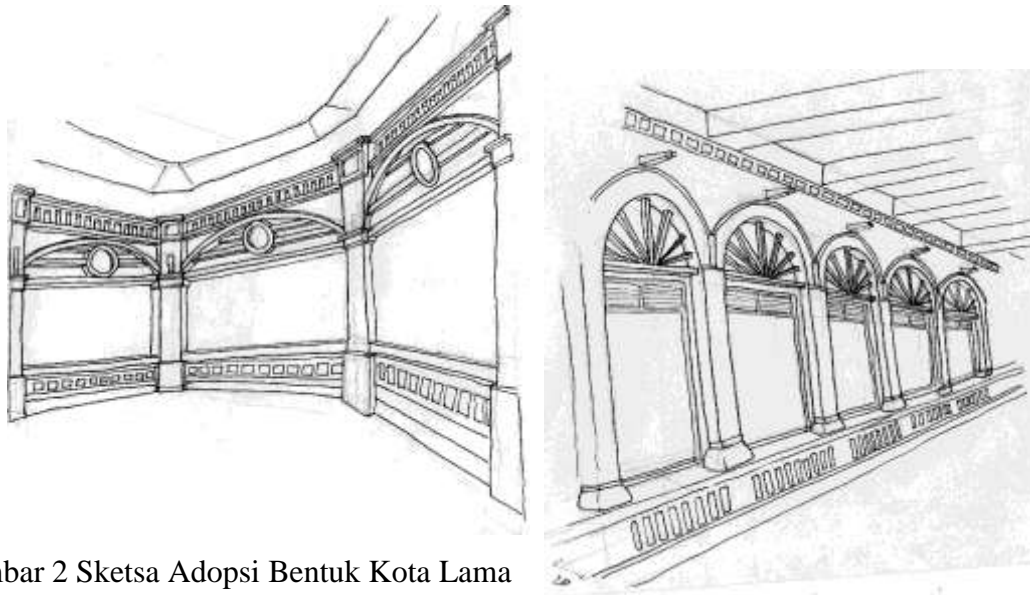
Secara garis besar konsep yang dipilih untuk menjawab permasalahan desain RSJI adalah konsep Kota Lama Semarang. Kota Lama Semarang merupakan suatu desain lingkungan yang memadukan antara unsur Kolonial dan beberapa ragam hias lokal.. Hal tersebut secara tidak langsung akan dirasakan nuansa kolonial yang pekat. Secara psikologis, pasien akan merasakan nuansa lama dan perjalanan sejarah Semarang masa penjajahan.. Contoh pengaplikasian konsep yaitu penerapan Pilar dan aksen, penggunaan warna, unsur unsur bangunan lainnya. Penerapan konsep Kota Lama pada lingkungan Museum akan tampak ketika penggunaan lighting secara optimal. Namun pengurangan warna juga akan dilakukan, agar fokus pada koleksi tidak terbiaskan.

VI. PEMBAHASAN

Elemen Kota Lama Semarang

1. Pendekatan Adopsi Kota Lama

Pada konsep pendekatan ini akan mengadopsi bentuk bentuk yang ada pada bangunan kota lama dan menempatkannya dalam museum sehingga terbentuk suasana yang mirip dengan nuansa kota lama berikut adalah sketsa dasar dari Adopsi bentuk dari Kota Lama



Gambar 2 Sketsa Adopsi Bentuk Kota Lama

(Sumber : Data Pribadi, Semarang, 2017)

2. Pencahayaan



Gambar 3 Perspektif Ruang Koleksi Asia

(Sumber : Data Pribadi, Semarang, 2017)

Berikut adalah contoh ruangan yang ada di lantai 2. Ruangan ini menyimpan koleksi keramik Asia. Sebagian besar berasal dari China pada masa Dinasti Ming. Pada pencahayaan ruang. Lampu yang paling terang hanya menyinari koleksi dan elemen

estetis lainnya tetap gelap namun tetap terlihat dan tidak menghilangkan fokus utama pada koleksi yang dipamerkan. Pada ruangan menyeluruh hanya menggunakan lampu 15 watt untuk menyinari namun tidak mempertajam aksen dinding

3. Penghawaan

a. AC Floor Stand

AC Floorstand berfungsi untuk mendinginkan ruangan karena pada ruangan Koleksi seluruh fentisali dihilangkan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir gangguan dari luar berupa polutan asap, debu, dan uap air.

b. Dehumidifier

Dehumidifier adalah sistem penghawaan yang berfungsi untuk menetralsir kelembaban udara dengan mengurai molekul air yang menyatu dengan udara dan mengumpulkannya pada tabung. Hal ini berfungsi untuk mencegah pengumpulan jamur. Berikut adalah kapasitas tabung dalam sehari bergantung pada RH (Kandungan Air dalam Udara)

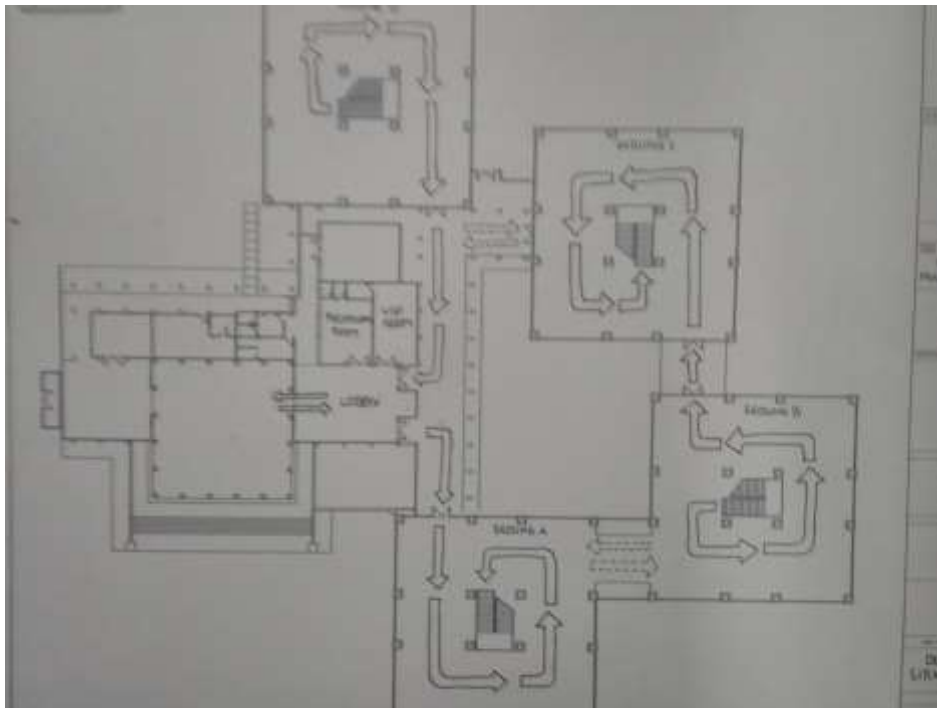
Temperatur	RH	Volume Ruangan	Penyerapan Air
18°C	60%	106 m ³	0,27 liter/jam
	50%	40 m ³	0,18 liter/jam
	40%	13 m ³	0,07 liter/jam
20°C	60%	127 m ³	0,30 liter/jam
	50%	50 m ³	0,20 liter/jam
	40%	17 m ³	0,08 liter/jam

Tabel 1 Kapasitas Tabung Dehumdifier

(Sumber : www.betairdehumd.com)

Pada Penggunaan Dehumidifier setiap harinya hanya dapat menampung air selama 14 jam dengan suhu AC 18C oleh karena pembuangan ait tada tabung dilakukan setiap pagi saat dibuka dan sore ketika persiapan tutup.

4. Sirkulasi



Gambar 4 Zoning

(Sumber : Data Pribadi, Semarang, 2017)

Pada Pola sirkulasi menggunakan sirkulasi Linier yang hanya mempunyai dua akses yaitu pintu masuk dan pintu keluar. Hal ini bertujuan agar alur perjalanan pengunjung dapat terahkan dan semua koleksi dapat terlewati.

5. Ruang Pameran Koleksi



Gambar 5 Almari *Vitrin*

(Sumber : Data Pribadi, Semarang, 2017)

Pada ini berfungsi untuk memajang atau memamerkan koleksi Museum agar dapat dinikmati dan dipelajari oleh Pengunjung. Arti kata dari Pameran itu sendiri adalah adalah kegiatan menunjukkan dan mempertontonkan sesuatu kepada orang banyak (Kamus Bahasa Indonesia, 2008 :1104)

Tentunya bukan hanya Lemari saja namun juga ada fasilitas pendukung untuk melindungi koleksi seperti pengatur suhu, penetralisir uap udara, dan cahaya tidak boleh terlalu terang serta material pembentuknya tidak terlalu membahayakan Koleksi

V. KESIMPULAN

Museum Ronggowarsito termasuk museum yang cukup besar. Dengan 4 Gedung utama dan 2 lantai museum Ronggowarsito terkadang lalai terhadap koleksi yang ada di dalam. Di tambah lagi total seluruh koleksi yang hampir mencapai 40.000 buah koleksi. Beberapa koleksi lepas pengamatan dari pengelola. Ada beberapa yang korosi, pudar, rapuh bahkan hancur. Hal ini dikarenakan penyimpanan dan suhu ruangan yang tak terjaga.

Pada Sirkulasi museum Ronggowarsito termasuk museum yang membingungkan karena begitu banyaknya akses tanpa adanya *sign system* yang pasti. Beberapa pengunjung terkadang melewati beberapa tema museum dan ada beberapa gedung yang selalu terlewatkan oleh pengunjung dan sekarang dikosongkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah almari *vitrin* yang mempunyai fasilitas yang memadai untuk koleksi museum seperti pengatur suhu, uap air, dan cahaya. Serta almari ini harus kedap udara agar polutan yang berada di luar tidak merusak koleksi yang ada didalam. Dan untuk mengatasi permasalahan pada sirkulasi, pada perancangan kali ini akan menutup akses tertentu menjadi pintu darurat agar perjalanan menjadi terarah serta dikemas dengan konsep Kota Lama agar Pengunjung merasakan karakter kota Lama Semarang yang khas

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK. (1987). *Interior Design Illustrated*, New York: Van Nostrad Reinhold Company.
- Friedow, Bethany. (2012). *An Evidence Based Design Guide for Interior Designers*. Thesis. Major Architecture. Lincoln. University of Nebraska
- Neufert, Ernst. 1992. *Data Arsitek Jilid 1. Terjemahan: Ir. Syamsu Amril*. Erlangga.
- Staniszewski, Mary. 1998. *The Power of Display*. New York: MIT
- Achmad, Lilik. 2012. *Mengenal Ronggowarsito Sebagai Filsuf*. Jakarta: Bidik-Phronesis Publishing.
- Carrier, David. 2007. *Museum Skepticism*. USA: Duke University Pres