

**IMPLEMENTASI KONSEP RUME NEBA  
PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM  
BETAWI DI SETU BABAKAN JAKARTA**

TUGAS AKHIR PERANCANGAN



Oleh:

**Revania Nadiyah Azzahra**

**NIM 1912239023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

## **Abstrak**

Museum Betawi adalah museum budaya yang berada di area Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan yang dikelola oleh Pemerintah Daerah Jakarta Selatan dan baru diresmikan oleh Presiden Jokowi di tahun 2017. Perkampungan Budaya Betawi (PBB) merupakan suatu kawasan di Jakarta Selatan dengan komunitas yang ditumbuhkembangkan oleh budaya yang merupakan hasil dari gagasan dan karya fisik ataupun non-fisik dan Museum Betawi yang berada di kawasan tersebut menjadi salah satu museum yang dikelola oleh pemerintah dan belum berfungsi secara maksimal. Metode desain yang digunakan oleh penulis adalah dengan metode proses desain Kilmer dalam memecahkan permasalahan museum yang utama yaitu sirkulasi museum dan bagaimana museum menampilkan koleksinya dengan konsep 'Rume Neba' yang menitikberatkan pada pengalaman pengunjung untuk mendalami budaya Betawi dalam alur rumah Betawi yang mengharuskan pengunjung untuk menjadi pengunjung aktif dalam menjelajahi museum. Dalam bentuk desain yang kontemporer, museum diharapkan menjadi sebuah jembatan kebudayaan Betawi dalam kebaruan sehingga nilai-nilai rumah Betawi beserta budaya yang ada di dalamnya bisa dimaknai dengan nilai yang sesungguhnya.

**Kata Kunci: Museum, Betawi, Kontemporer, Nilai**


## ***Abstract***

*The Betawi Museum is a cultural museum located in the Setu Babakan Betawi Cultural Village area which is managed by the South Jakarta Regional Government and was only inaugurated by President Jokowi in 2017. The Betawi Cultural Village (PBB) is an area in South Jakarta with a community that is fostered by culture. is the result of ideas and physical or non-physical works and the Betawi Museum in this area is one of the museums managed by the government and is not yet functioning optimally. The design method used by the author is the Kilmer design process method in solving the main museum problem, namely museum circulation and how the museum displays its collection with the 'Rume Neba' concept which focuses on the visitor's experience of exploring Betawi culture in the flow of the Betawi house which requires visitors to be visitors are active in exploring the museum. In the form of a contemporary design, the museum is expected to become a bridge to Betawi culture in new ways so that the values of Betawi houses and the culture within them can be interpreted with their true value.*

***Keywords: Museum, Betawi, Contemporary, Value***

Proposal Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **IMPLEMENTASI KONSEP RUME NEBA PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BETAWI DI SETU BABAKAN JAKARTA**, diajukan oleh Revania Nadiyah Azzahra, NIM 1912239023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 21 Desember 2023

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang

  
**Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.**


NIP 199106202 01903 1 014

Pembimbing II/Penguji

  
**Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.**

NIP 198709282 01903 2 017

Cognate/Penguji Ahli

  
**Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.**


NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi S-1 Desain Interior

  
**Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP 19701019 199903 1 001

## LEMBARAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Revania Nadiyah

Azzahra

NIM: 1912221023

Tahun Lulus: 2023

Program Studi: S1 – Desain Interior

Fakultas: Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis distilasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri, Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yo 2024



Revania Nadiyah Azzahra

NIM. 1912239023



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas segala limpahan kasih, karunia, dan kehendak-Nya sehingga Tugas Akhir Perancangan dengan judul **IMPLEMENTASI KONSEP RUME NEBA PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BETAWI DI SETU BABAKAN JAKARTA** dapat diselesaikan dengan baik.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan do'a dari berbagai pihak yang tidak dapat Penulis sampaikan satu per satu.

Pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan penuh rasa hormat, Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing I bersama Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah membimbing sejak awal proses desain hingga akhir dengan memberikan masukan berupa kritik serta saran yang sangat berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan dan dorongan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga, terutama Ibu, yang selalu mendukung dan juga membantu penulis dalam perancangan serta doa yang dipanjatkan kepada Allah SWT.
6. Ucapan terimakasih kepada Bapak Wildan selaku Pengurus PBB (Perkampungan Budaya Betawi) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di Museum Betawi.
7. Mutia, Inas, Indria, Sasmita, Mbak Mutia, Mas Sulthan, selaku teman penulis selama kuliah yang selalu *support* dalam keadaan apapun.
8. Teman seperjuangan Tugas Akhir.

9. Dan juga pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, teman-teman magang RAW & Kakak RAW; Sheva, Jessica, Uung, Qealyn, Bang Billy, Ippi, yang bersedia direpotkan untuk dimintai kritik, saran, dan bantuan.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagaimana mestinya dan memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 2 Januari 2024



Revania Nadiyah Azzahra

NIM. 1912239023

## DAFTAR ISI

Abstrak.....	ii
LEMBARAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
BAB II.....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Tinjauan Pustaka Khusus.....	14
C. Tujuan dan Sasaran.....	17
D. Data.....	17
E. Kriteria dan Kebutuhan Ruang.....	30
BAB III.....	32
A. Permasalahan Desain.....	32
B. Ide Solusi Desain.....	33
BAB IV.....	36
A. Alternatif Desain.....	36
1. Alternatif Estetika Ruang.....	36
2. Alternatif Penataan Ruang.....	41
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	47
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	48
6. Tata Kondisional Ruang.....	50
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN.....	52
ALTERNATIF.....	52
EVALUASI.....	55
C. PERSPEKTIF RENDER.....	56
BAB V.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	67





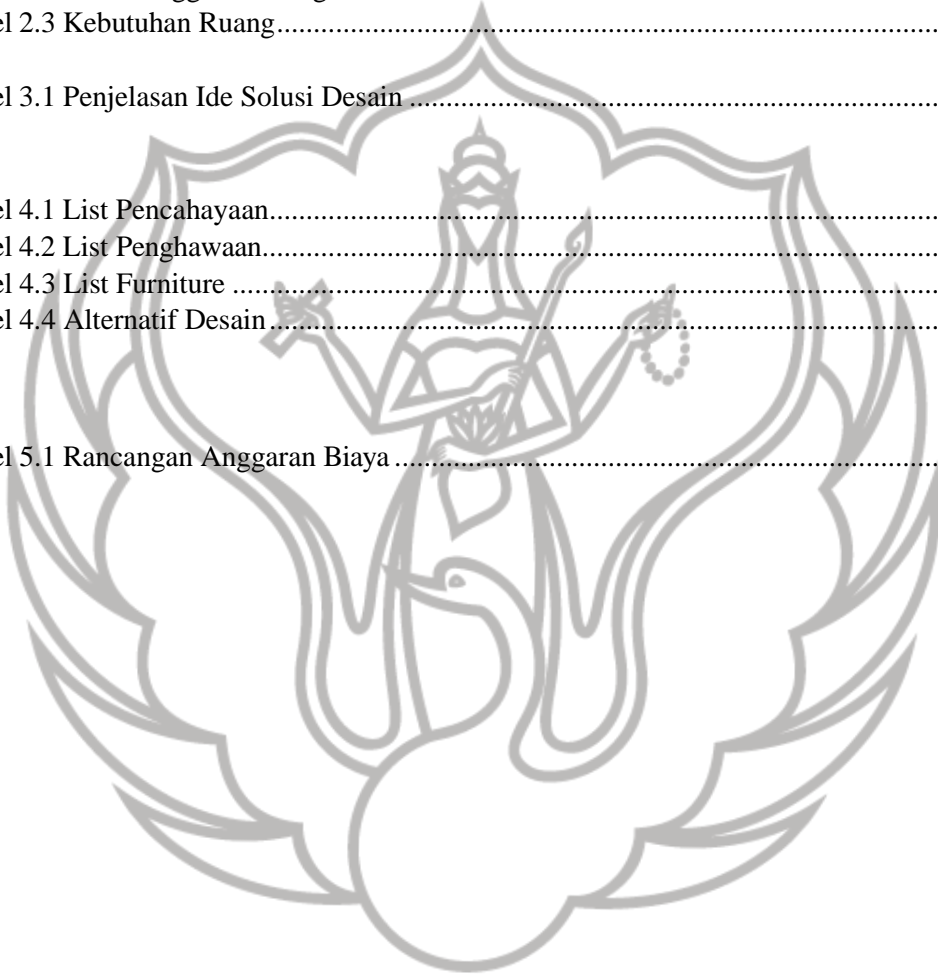
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Proses Desain Kilmer.....	3
Gambar 2.1 Ornamen Banji.....	15
Gambar 2.2 Ornamen Gigi Balang.....	15
Gambar 2.3 Ornamen Langkan.....	15
Gambar 2.4 Area Masuk Museum.....	18
Gambar 2.5 Area Masuk Museum.....	18
Gambar 2.6 Lokasi Museum Betawi.....	18
Gambar 2.7 Struktur Jabatan Museum Betawi.....	20
Gambar 2.8 Denah Lokasi & Akses Masuk.....	22
Gambar 2.9 Denah Lantai Dasar.....	23
Gambar 2.10 Denah Lantai Dua.....	23
Gambar 2.11 Denah Lantai Tiga.....	23
Gambar 2.12 Kondisi Lantai Dasar.....	24
Gambar 2.13 Kondisi Lantai 2.....	24
Gambar 2.14 Zoning Lantai Dasar.....	25
Gambar 2.15 Zoning Lantai 2.....	25
Gambar 2.16 Zoning Lantai 3.....	26
Gambar 2.17 Sirkulasi.....	26
Gambar 2.18 Hubungan Ruang.....	27
Gambar 2.19 Eye Height.....	29
Gambar 3.1 Mindmap Konsep.....	34
Gambar 3.2 Sketsa Konsep.....	35
Gambar 4.1 Suasana Ruang Alternatif 1.....	36
Gambar 4.2 Suasana Ruang Alternatif 2.....	37
Gambar 4.3 Sketsa Manual.....	38
Gambar 4.4 Color Palette.....	39
Gambar 4.5 MoodBoard.....	40
Gambar 4.6 Analisis Organisasi Ruang.....	41
Gambar 4.7 Diagram Matriks.....	41
Gambar 4.8 Bubble Diagram.....	42

Gambar 4.9 Bubble Plan .....	42
Gambar 4.10 Bubble Plan 2 .....	43
Gambar 4.11 Zoning Lantai Dasar .....	43
Gambar 4.12 Zoning Lantai 2 .....	44
Gambar 4.13 Alternatif Layout 1 .....	44
Gambar 4.14 Alternatif Layout 2 .....	45
Gambar 4.15 Alternatif 1 Elemen Plafond .....	45
Gambar 4.16 Elemen Lantai .....	46
Gambar 4.17 Elemen Dinding .....	47
Gambar 4.18 Sketsa Model .....	48
Gambar 4.19 Sketsa Model .....	48
Gambar 4.20 Sketsa Model .....	49
Gambar 4.21 Sketsa Model .....	49
Gambar 4.22 Hitungan Elektrikal .....	54
Gambar 4.23 Perspektif Render Hall .....	56
Gambar 4.24 Perspektif Render Front Area .....	56
Gambar 4.25 Perspektif Render R. Souvenir .....	57
Gambar 4.26 Perspektif Render Foyer Cafe .....	57
Gambar 4.27 Perspektif Render Front Area .....	58
Gambar 4.28 Perspektif Render Front Area .....	58
Gambar 4.29 Perspektif Render Back Area .....	59
Gambar 4.30 Perspektif Render Houma Area .....	59
Gambar 4.31 Perspektif Render Back Area Jajan .....	60
Gambar 4.32 Perspektif Render Restroom .....	60
Gambar 4.33 Perspektif Render Toilet .....	61
Gambar 4.34 Perspektif Render Middle Area .....	61
Gambar 4.35 Perspektif Render Middle Area .....	62
Gambar 4.36 Perspektif Render Video Mapping Area .....	62
Gambar 4.37 Perspektif Render Warung Babe .....	63
Gambar 4.38 Perspektif Render Middle Area .....	63
Gambar 5.1 Surat Izin Survey .....	69
Gambar 5.2 Interior Eksisting Museum Betawi .....	70
Gambar 5.3 Sketsa Alternatif Desain .....	70
Gambar 5.4 Sketsa Manual .....	71
Gambar 5.5 Tampak Isometri .....	71
Gambar 5.6 Tampak Isometri .....	72
Gambar 5.7 Skema Bahan .....	73
Gambar 5.8 Skema Warna .....	73
Gambar 5.9 Poster Ideasi .....	74
Gambar 5.10 Sketsa Manual Lobby .....	75
Gambar 5.11 Sketsa Manual Foyer Out .....	75
Gambar 5.12 Sketsa Manual Houma Corner .....	76
Gambar 5.13 Sketsa Manual R. Aroma .....	76
Gambar 5.14 Poster B1 .....	77
Gambar 5.15 Poster B2 .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengguna Ruang .....	21
Tabel 2.2 Jenis Pengguna Ruang.....	27
Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang.....	30
Tabel 3.1 Penjelasan Ide Solusi Desain .....	32
Tabel 4.1 List Pencahayaan.....	50
Tabel 4.2 List Penghawaan.....	51
Tabel 4.3 List Furniture .....	52
Tabel 4.4 Alternatif Desain.....	55
Tabel 5.1 Rancangan Anggaran Biaya .....	79



## **BAB I**

### **A. Latar Belakang**

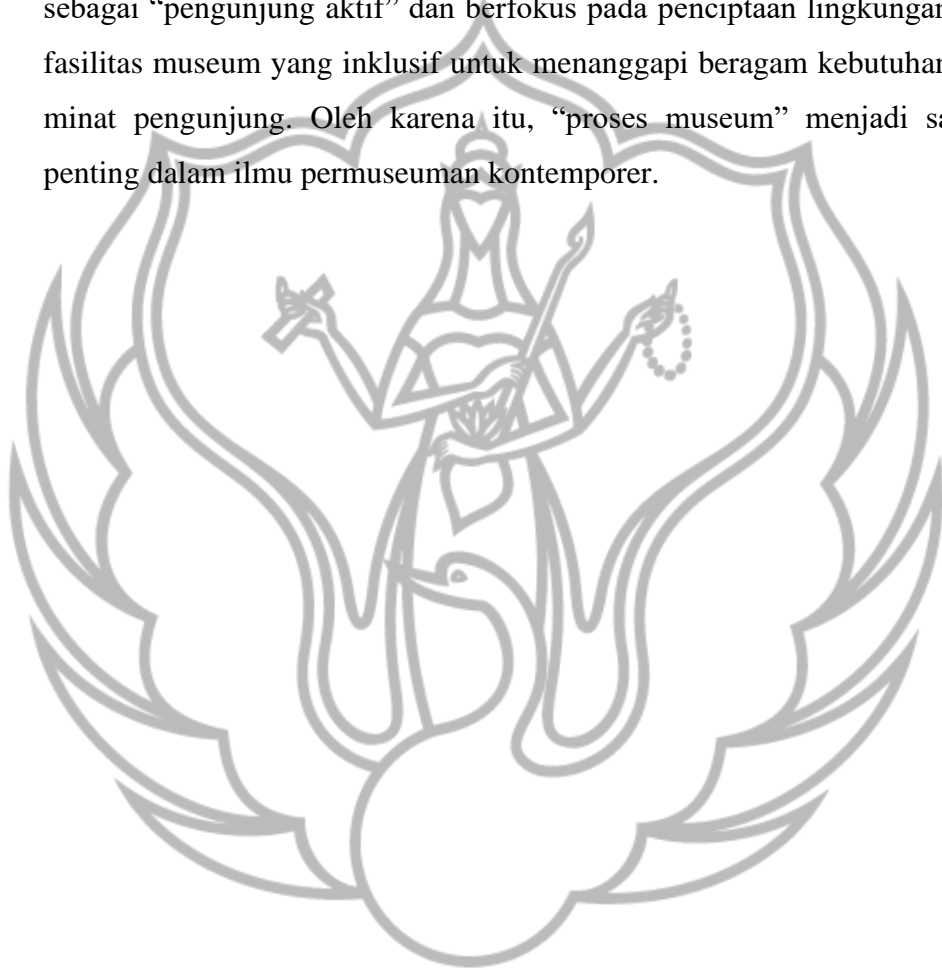
Perkampungan Budaya Betawi (PBB) merupakan suatu kawasan di Jakarta Selatan dengan komunitas yang ditumbuhkembangkan oleh budaya yang merupakan hasil dari gagasan dan karya fisik ataupun non-fisik seperti: kesenian, adat istiadat, folklor, sastra, kuliner, pakaian, serta arsitektur yang mencirikan kebudayaan betawi. Kawasan Perkampungan Budaya Betawi terletak di Kelurahan Srengseng Sawah Kecamatan Jagakarsa Kota Administratif Jakarta Selatan dengan luas sekitar 289 Hektar. Berbeda dengan wilayah Jakarta kebanyakan yang ramai dengan gedung perkantoran, kawasan Perkampungan Budaya Betawi yang memiliki dua setu alam, yaitu Setu Babakan dan Setu Mangga Bolong berada di lingkungan yang sangat asri dipenuhi dengan pepohonan. Dengan luas sekitar 289 Hektar, bangunan Museum Perkampungan Budaya Betawi berada di Zona C berkoneksi langsung dengan Plaza Amplifier menjadi area terpenting karena berada di zona yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan dan masyarakat setempat.

Museum Budaya Betawi menjadi salah satu museum yang dikelola oleh pemerintah dan belum berfungsi secara maksimal. Letaknya yang berada di area Perkampungan Budaya Betawi menjadi penting karena museum ini menjadi episentrum koleksi sejarah dan karya seni kebudayaan suku Betawi di Tengah kebaruan yang tersebar di wilayah Jakarta. Fenomena kebaruan menjadi sebuah tantangan untuk Museum Betawi karena bangunan museum ini memiliki perancangan interior desain yang seadanya dan penempatan koleksi yang berantakan sehingga tidak sejalan dengan gaya hidup berekreasi kebanyakan Masyarakat Jakarta.

Konsep kebaruan yang totalitas dalam merevitalisasi museum bukanlah jalan pintas dalam merancang sebuah museum yang kental dengan konsep kebudayaannya. Museum yang memiliki peran untuk menjaga warisan budaya mengaplikasikan kebudayaan tersebut dalam perancangannya agar menjadi sebuah warisan untuk generasi mendatang sehingga di kemudian hari mereka bisa memahami masa kini dengan perasaan dan pengetahuan bersejarah.



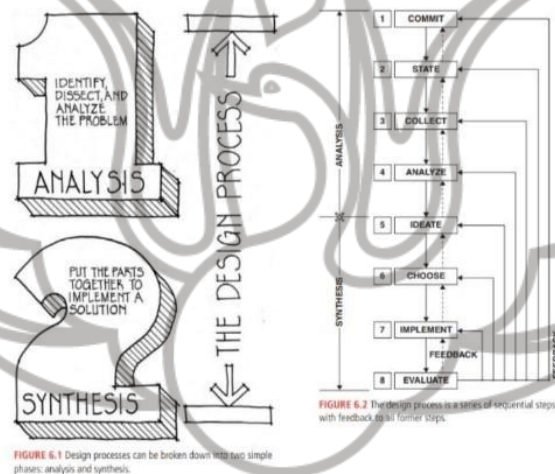
Perkembangan konsep kontemporer desain dalam museum bukan hanya tentang ornamen dalam perancangan namun tentang pemahaman baru bahwa ilmu permuseuman telah diintegrasikan dengan sebuah pendekatan pendidikan kontemporer yang memandang pengunjung dari segala usia sebagai “pengunjung aktif” dan berfokus pada penciptaan lingkungan dan fasilitas museum yang inklusif untuk menanggapi beragam kebutuhan dan minat pengunjung. Oleh karena itu, “proses museum” menjadi sangat penting dalam ilmu permuseuman kontemporer.



## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Perancangan Museum Perkampungan Budaya Betawi menggunakan metode desain pola pikir perancangan *Design Thinking* yang mengacu pada buku karya Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer tahun 2014. Menurut Plattner et al. (2009), proses *Design Thinking* terdiri dari enam langkah proses dengan *loop* literasi: memahami, mengamati, mendefinisikan masalah, menemukan ide, mengembangkan prototipe, dan pengujian. Pola pikir dalam perancangan ini memiliki dua tahap yaitu tahap analisis permasalahan dan tahap sintesis yang merupakan tahap pengimplementasian solusi dari permasalahan desain. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam dua tahapan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Proses Desain  
(Sumber: Kilmer, 2014:178)

### 2. Metode Desain

#### a. Metode Pengumpulan Data

##### i. *Commit (Accept the Problem)*

Proses yang dilakukan pada tahap ini adalah mengenali Museum Perkampungan Budaya Betawi dan mengenali permasalahan dengan pemaknaan pribadi (*personal value*) terhadap permasalahan yang terjadi di area proyek.

ii. *State (Define the Problem)*

Pada fase ini masalah dijelaskan dalam bentuk diagram visual yang dapat berupa spreadsheet atau sketsa sederhana yang membantu mendefinisikan masalah.

iii. *Collect (Gather the Facts)*

Selama fase ini, data dikumpulkan dari wawancara dengan pemilik, staf dan pengunjung Museum Perkampungan Budaya Betawi dan melalui pengamatan langsung terhadap bangunan dan area di sekitar Museum Perkampungan Budaya Betawi. Selain mengobservasi langsung, pengumpulan data juga dilakukan dengan mengunjungi lokasi Museum Perkampungan Budaya Betawi. Selain kunjungan secara langsung ke tempat informasi juga dikumpulkan dengan kunjungan ke situs web terkait yang dianggap perlu untuk kunjungan online atau offline dan melakukan wawancara dengan pengurus staff museum lewat zoom meeting.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

i. *Analyze*

Pada tahap ini, data yang terkumpul disaring, yang kemudian diubah menjadi bubble diagram, yang mencakup hubungan antar ruang, sebaran wilayah, dan wilayah penting lainnya.

ii. *Ideate*

Proses yang dilakukan pada fase ini adalah *brainstorming*, yaitu menghasilkan banyak ide atau pilihan untuk mencapai tujuan desain dengan menemukan cara kreatif untuk memecahkan masalah dan menciptakan konsep desain secara keseluruhan. Hasil *brainstorming* dapat berupa diagram atau peta pikiran.

iii. *Choose (Select the Best Option)*

Pada tahap ini dilakukan pemilihan opsi yang paling sesuai dengan melihat kembali bagaimana konsep tersebut dipilih. Pada fase ini juga merupakan fase pembuatan preview, yang bisa berupa sketsa desain akhir, merinci pengembangan ide, jalur sirkulasi, penggunaan ruang, penggunaan furnitur, dll.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

i. *Implement (Take Action)*

Pada fase ini, ide ditransformasikan ke dalam bentuk fisik nyata seperti gambar kerja, gambar potongan, gambar visual atau format 3D.

ii. *Evaluate (Critically Review)*

Tahap evaluasi adalah tahap di mana hasil desain ditinjau untuk memverifikasi bahwa masalah yang dihadapi oleh Musem Budaya Betawi sebenarnya telah diselesaikan sesuai kebutuhan.