

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SENI RUPA
DAN KERAMIK DI KAWASAN KOTA TUA
JAKARTA**



Fauziah Citra Sari Anes Putri

NIM 121 0008 123

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2017

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SENI RUPA
DAN KERAMIK DI KAWASAN KOTA TUA
JAKARTA**



PENCIPTAAN

Fauziah Citra Sari Anes Putri

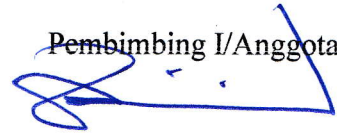
NIM 1210008123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior
2017

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK DI KAWASAN KOTA TUA JAKARTA diajukan oleh Fauziah Citra Sari Anes Putri, NIM 121 0008 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Januari 2017.

Pembimbing I/Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

Pembimbing II/Anggota



Setya Budi Astanta, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001

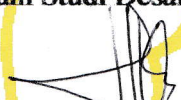
Cognate/Anggota



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat p., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

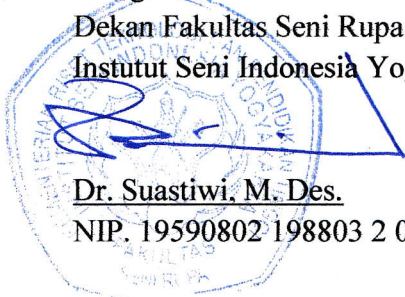


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Januari 2017



Fauziah Citra Sari Anes Putri

NIM 121 0008 123



ABSTRAK

Museum Seni Rupa dan Keramik (MSRK) adalah salah satu wisata edukasidalam Kawasan Kota Tua, Jakarta dengan ciri khas bangunan peninggalan Kolonial Belanda bergaya Neo-Klasik termasuk sebagai cagar budaya Indonesia. MSRK memamerkan koleksi karya seni lukis, patung, dan keramik. MSRK berperan dalam mengedukasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih mengenal sejarah perkembangan seni rupa dan keramik melalui perancangan desain museum yang edukatif-rekreatif, pengunjung dapat memperluas wawasan sekaligus memperoleh hiburan dari fasilitas yang disediakan museum. Pemilihan tema Explore the Treasure mengangkat sisi berpetualang pengunjung menjelajahi ruang dan menemukan objek koleksi tertentu dengan perpaduan gaya Modern - Klasik yang mengangkat sisi sejarah arsitektur gedung namun dengan bentuk yang disederhanakan sebagai solusi permasalahan desain. Tema diterapkan pada pola sirkulasi, layout, tata pameran, elemen pembentuk ruang dan gaya diterjemahkan melalui elemen estetis dan citra ruang museum. Maka perancangan interior MSRK diharapkan dapat meningkatkan perannya sebagai salah satu media edukasi rekreatif masyarakat yang bertaraf internasional.

Kata kunci : Desain interior Museum, Edukatif, Rekreatif, Explore the Treasure, Modern – Klasik

ABSTRACT

Museum Seni Rupa dan Keramik (MSRK) is the one of educational tours at Kota Tua, Jakarta. The building has a Neo-Classic style which is the characteristic of the Dutch Colonial that included in Indonesian cultural heritage. MSRK exhibits a lot of painting arts, statues, and ceramics. MSRK plays a role to educate and increase public awareness on fine arts history's development through an educative-recreative design. Visitors can get more knowledge or insight and also can be entertained by museum's facility. The theme Explore the Teasure was taken from visitors exploring and finding activity to a certain collection objects with Classic-Modern style. This style taken from the history of building architecture that can be simplified as design problem solving. The theme applied on circulation patterns, layout, exhibition arrangement, and space-forming elements. The style translated trough the estetic elements and museum space imagery, then interior design of MSRK hopefully able to increase its role to be the one of public educative-recreative International standard media.

Keywords: Interior Design Museum, Educative, Recreative, Explore the Treasure, Classic-Modern

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Judul.....	1
B. Latar Belakang.....	1
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	4
A. Deskripsi Proyek.....	4
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan.....	4
a. Tujuan Perancangan.....	4
b. Sasaran Perancangan.....	5
2. Data Lapangan Proyek.....	5
a. Data Non Fisik.....	5
1) Identitas Bangunan.....	5
2) Profil Museum Seni Rupa dan Keramik	6
3) Visi dan Misi.....	6
4) Karakteristik Pengunjung.....	7
b. Data Fisik.....	7
1) Lokasi.....	7
2) Orientasi.....	7
3) Peta Lokasi.....	7
4) Aspek Arsitektural.....	7

5) Luas Bangunan.....	8
6) Aspek Interior.....	8
7) Koleksi Museum Seni Rupa dan Keramik.....	15
B. Program Perancangan.....	18
1. Pola Pikir Perancangan.....	18
2. Lingkup Perancangan.....	20
3. Kebutuhan Ruang.....	20
4. Kriteria Desain.....	20
5. Data Literatur.....	21
1) Pengertian Museum.....	22
2) Fungsi dan Tujuan Museum.....	24
3) Lokasi Cagar Budaya Kota Tua Jakarta.....	25
4) Undang-Undang Bangunan Cagar Budaya.....	26
5) Ruang dan Museum.....	27
6) Jenis-Jenis Ruangan pada Museum.....	28
7) Standar Organisasi Ruang.....	28
8) Standar Zona dan Sirkulasi.....	29
9) Standar Ruang Pamer.....	29
10) Standar Luas Ruang Objek Pamer.....	29
11) Standar Ruang Pameran.....	32
12) Standar Museum Internasional.....	35
13) Fungsi Edukasi dan Rekreasi.....	40
14) Pembentukan Ruang.....	41
15) Tata Pajang dan Teknik Presentasi.....	43
16) Gaya Modern.....	44
17) Pengaturan Langkah dan Sirkulasi.....	47
18) Standar Sistem Display dan Tata Kondisional.....	49
19) Elemen-Elemen dalam Ruang.....	51
20) Standar Pengaturan Pencahayaan (Lighting).....	52
21) Sistem Penghawaan.....	55

BAB III. PERMASALAHAN PERANCANGAN.....	56
A. Permasalahan Desain.....	56
B. Identifikasi Masalah.....	56
BAB IV. KONSEP DESAIN.....	59
A. Konsep Perancangan.....	59
1. Tema dan Gaya Perancangan.....	59
2. Konsep Fungsi.....	61
3. Material dan Warna.....	63
BAB V. KESIMPULAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	71

LAMPIRAN

1. Rencana Anggaran Biaya
2. Konsep Grafis
3. Gambar Perspektif
4. Poster dan Katalog Pameran
5. Gambar Kerja
6. Lembar Asistensi



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Peta Lokasi	7
Gambar 2.2	Fasad Bangunan	8
Gambar 2.3	Denah Lantai 1	9
Gambar 2.4	Lobby/R.Penerima	9
Gambar 2.5	R.Pamer (Historis).....	10
Gambar 2.6	R.Pamer Keramik	10
Gambar 2.7	Toko Cinderamata	11
Gambar 2.8	Taman.....	12
Gambar 2.9	R.Pamer Lukisan	12
Gambar 2.10	Auditorium	12
Gambar 2.11	R. Kantor.....	13
Gambar 2.12	Denah Lantai 2.....	13
Gambar 2.13	R. Pamer Lukis	13
Gambar 2.14	Site Plan.....	14
Gambar 2.15	Denah Lantai 1	15
Gambar 2.16	Standar Luas Area Pamer Objek	24
Gambar 2.17	Standar Alur Area Pamer Objek.....	24
Gambar 2.18	Jarak Pandang Manusia.....	25
Gambar 2.19	Jarak Pandang Pajangan Dinding	33
Gambar 2.20	Kemampuan Gerak Anatomi Manusia.....	34
Gambar 2.21	Gerak Anatomi	34
Gambar 2.22	Pencahayaan Alami	35
Gambar 2.23	Pencahayaan Buatan.....	35
Gambar 2.24	Keseimbangan Ruang.....	42
Gambar 2.25	Macam-macam Pola Sirkulasi Ruang Pamer	48
Gambar 2.26	Standar Peletakan Koleksi Museum.....	49
Gambar 2.27	Standar Pencahayaan Museum.....	54
Gambar 4.1	Skema Material	63
Gambar 4.2	Skema Warna	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pola Pikir Perancangan	15
Tabel 2.2	Daftar Kebutuhan Ruang	17
Tabel 2.3	Standar Luas Objek Pamer.....	23
Tabel 2.4	Tinggi Rata-rata Manusia dan Jarak Pandang.....	25
Tabel 4.1	Daftar Kebutuhan Ruang.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik di Kawasan Kota Tua Jakarta

B. Latar Belakang

Memperkenalkan koleksi-koleksi seni rupa dan keramik melalui multimedia akan dapat menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal seni serta memahami makna dan pesan yang terkandung di dalamnya.

Museum sebagai salah satu lembaga pendidikan non formal mempunyai fungsi menyimpan benda-benda yang memiliki nilai seni dan budaya. Museum memberikan manfaat pengetahuan kepada masyarakat, sekaligus berperan sebagai pusat informasi, pusat belajar, serta pusat rekreasi dengan mengembangkan ilmu pengetahuan dan rasa senang masyarakat terhadap koleksi umum, kemudian mengilhami atau menginspirasi mereka untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat.

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan salah satu museum yang terletak di kawasan kota tua Jakarta, berlokasi di jalan Pos Kota No.2 Jakarta Barat. Letaknya strategis, karena berada di daerah pusat kota dan

sangat dekat dengan Stasiun Kota sehingga memudahkan akses para pendatang untuk mengunjungi museum Seni Rupa dan Keramik ini.

Koleksi museum meliputi karya seni lukis, seni patung, keramik dari berbagai negara, dan tembikar Nusantara, baik produk pada masa lampau maupun masa kini. Melalui koleksi yang dimiliki, museum berkewajiban memberikan informasi pertumbuhan dan perkembangan seni ataupun teknologi perkeramik di Nusantara.

Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik dibangun pertama kali pada tahun 1870 oleh arsitek Jhe. W.H.F.H. van Raders untuk diresmikan sebagai Kantor Pengadilan Belanda pada tanggal 21 Januari 1870 oleh Gubernur Jenderal Jan Pieter Miyer. Pada tanggal 20 Agustus 1976, gedung ini diresmikan menjadi Balai Seni Rupa oleh Presiden Soeharto atas inisiatif Adam Malik. Pada tanggal 10 Juni 1977, sebagian gedung ini diresmikan sebagai Museum Keramik. Pada awal tahun 1990, Balai Seni Rupa dan Museum Keramik disatukan menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik yang dikelola oleh Pemerintah Daerah Provinsi DKI Jakarta di bawah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

Gedung Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki luas bangunan 2430 meter persegi dan dibangun di atas tanah seluas 8875 m² dengan gaya Neo-Classic. Bangunan berbentuk atrium ini memiliki bangunan induk dengan penataan ruang yang simetris. Dua buah bangunan sayap melengkapinya dengan masing-masing dipisahkan oleh dua halaman/taman yang luas.

Sering kali, kunjungan museum dianggap membosankan disebabkan display karya & ruang pameran yang monoton, pencahayaan dan penghawaan yang kurang baik serta media teknologi yang digunakan tidak maksimal sehingga tidak menimbulkan kesan menarik.

Demi mewujudkan museum yang menarik untuk dikunjungi seluruh kalangan masyarakat, keberadaan museum saat ini perlu lebih diperhatikan diantaranya pada interior yang menarik menghidupkan koleksi yang dianggap barang mati menjadi sebuah cerita yang menarik dengan menyajikan koleksinya yang berteknologi dengan memaksimalkan fasilitas museum maka akan menjadi daya tarik lebih pengunjungnya.

Sehingga Museum Seni Rupa dan Keramik dapat menjadi tujuan yang tepat untuk meluangkan waktu dengan menambah ilmu pengetahuan seni dan budaya juga sebagai tempat wisata yang tidak kalah menarik dengan wisata lain yang ada di Jakarta. Sesuai dengan visi museum yaitu “Menjadikan Museum Seni Rupa dan Keramik sebagai pusat pelestarian seni rupa Indonesia dan sebagai tujuan kunjungan wisata seni dan budaya yang bertaraf internasional.”