

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

Fauziah Citra Sari Anes Putri

fauziahcitra@gmail.com

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 yang edukatif-rekreatif, pengunjung dapat memperluas wawasan sekaligus memperoleh hiburan dari fasilitas yang disediakan museum. Pemilihan tema Explore the Treasure mengangkat sisi berpetualang pengunjung menjelajahiruang 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 pamer, 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*

I. PENDAHULUAN

Saat ini banyak cara dalam mendidik juga memperluas wawasan, salah satunya mengunjungi museum. Museum adalah salah satu tempat wisata edukasi yang menyenangkan dengan cara memamerkan koleksi beserta informasi terkaitnya melalui penyajian yang beragam. Namun secara resmi pengertian museum menurut The International Council of Museums (ICOM) adalah 'A non-profit making, permanent institution, in the service of society and its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for the purpose of study, education and enjoyment, material evidence of man and his environment'. Dari pengertiannya dapat disimpulkan bahwa museum bukanlah tempat penyimpanan benda-benda kuno atau antik semata, melainkan juga sebagai tempat penelitian, pembelajaran, dan konservasi dari benda-benda tersebut.

Saat ini perkembangan museum cukup pesat. Namun, museum di Indonesia masih banyak yang tidak memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat, terkesan kuno, tidak terawat sehingga kurang diminati sebagai salah satu tempat wisata. Miles (McLean, 1993) mengemukakan bahwa tujuan masyarakat mengunjungi museum selain untuk mendapatkan informasi, memperluas wawasan, dan interaksi sosial adalah untuk hiburan dan relaksasi.

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 Seni Rupa dan Keramik (MSRK) merupakan salah satu museum yang terletak di kawasan kota tua Jakarta, berlokasi di Jalan Pos Kota No.2 Jakarta Barat. 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.

Dalam mengembangkan museum diharapkan pengunjung tidak hanya 'menonton' pameran tetapi juga dapat terlibat di dalamnya seperti yang selama ini didambakan oleh masyarakat.

Demi mewujudkan museum yang bermanfaat untuk dikunjungi seluruh kalangan masyarakat, keberadaan museum saat ini perlu lebih diperhatikan pada interior melalui desain yang dapat menghidupkan koleksi menjadi sebuah cerita yang menarik dengan menyajikannya dikombinasikan teknologi sereta 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.

II. 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 permasalahan desain. Selanjutnya adalah tahap Sintesis dimana pada tahap ini data-data yang sudah terkumpul akan diolah dan menghasilkan ide konsep desain beserta alternatifnya. Kemudian alternatif-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 Seni Rupa dan Keramik 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. Data-data literatur tersebut meliputi pengertian museum, fungsi dan tujuan museum, lokasi Cagar Budaya Kota Tua, Jakarta, pola aktivitas dalam museum, standar perancangan museum, gaya Modern dan Klasik 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 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 Seni Rupa dan Keramik.
- E. Mengumpulkan Referensi Desain

Setelah konsep desain sudah ditentukan maka, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan referensi desain yang berhubungan dengan museum dan konsep perancangan meliputi tema dan gaya, penerapan warna.

F. Skematik Desain

Skematik desain merupakan proses awal dari pengembangan konsep desain yang sudah ditentukan oleh penulis sebelumnya. Skematik desain diawali 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. 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.

III. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

Perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik difokuskan pada lantai 1 yaitu lobi, ruang sejarah bangunan, ruang introduksi, ruang koleksi lukisan, ruang koleksi keramik, dan penambahan ruang studio bermain.

Pengumpulan data fisik dan non fisik dengan melakukan survey lapangan sehingga dapat menggali informasi akurat sebanyak-banyaknya terkait pada museum. Dalam identifikasinya, sebagai bangunan cagar budaya Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki peran mengedukasi pengunjung melalui pameran koleksi yang menyenangkan namun, dalam pengelolaannya harus tetap memperhatikan keutuhan bangunan.



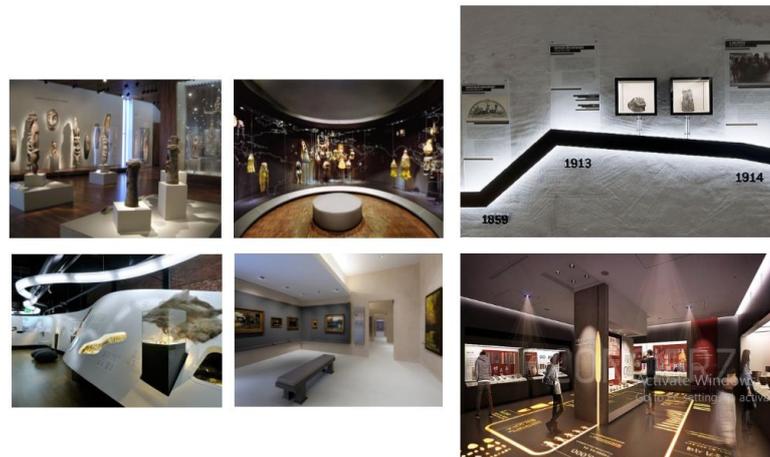
Gambar 1. Fasad Bangun Museum Seni Rupa dan Keramik
(Sumber: Dokumentasi MSRK, 2016)

Bangunan Museum berciri khas gaya Neo Klasik sebagai salah satu peninggalan sejarah kolonial di kawasan Kota Tua Jakarta yang menjadi salah satu wisata edukasi populer.

Dapat di simpulkan permasalahan desain dari hasil analisis data lapangan dan data literatur ialah :

1. Bagaimana merancang interior MSRK yang dapat menumbuhkan fungsi edukasi dan rekreasi pada para pengunjung dan tetap menjaga kelestarian benda koleksi museum serta sisi sejarah gedung sebagai cagar budaya.
2. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang interaktif, menyenangkan dan menarik dalam penyajian juga penyampaian informasi terkait benda koleksi dan museum.

Memilih Konsep “Explore the Treasure” yang berarti dalam bahasa Indonesia yaitu Menjelajahi Harta Karun. Penggunaan tema didasarkan tujuan dengan mengartikan bahwa MSRK menyimpan benda-benda koleksi yang berharga dari berbagai periode perkembangan seni rupa. Terawat, terjaga, disimpan dalam vitrin-vitrin yang ditata selayaknya harta karun namun dapat dinikmati banyak orang melalui display dan informasi yang disajikan.



Gambar 2. Moodboard Area koleksi
(sumber: Fauziah Citra, 2016)



Gambar 3. Area Koleksi Lukisan
(sumber: Fauziah Citra, 2016)

Pada area display lukisan tidak banyak variasi bentuk pada ruang hanya menambahkan elemen estetis pada bagian plafon dan tidak terlalu terekspos.



Gambar 4. Moodboard interactive tools
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



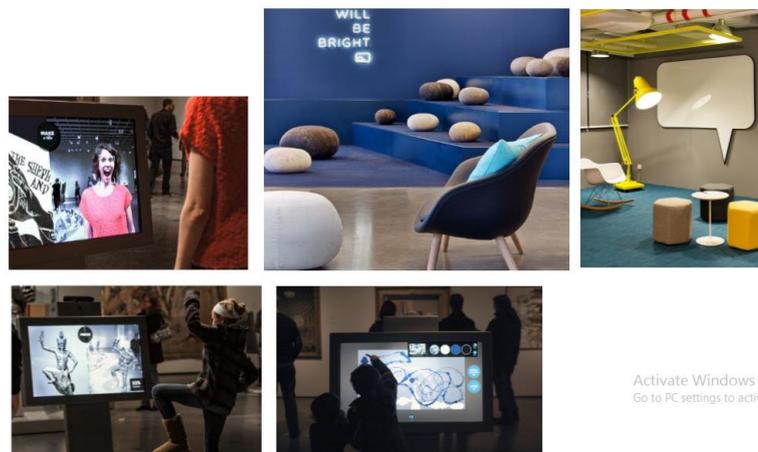
Gambar 5. Ruang Koleksi Keramik
(sumber: Fauziah Citra, 2016)



Gambar 7. Ruang Koleksi Keramik
(sumber: Fauziah Citra, 2016)

Pada area koleksi keramik menggunakan alat interaktif seperti hands-on dan layar sentuh untuk melibatkan langsung pengunjung dalam pameran.

Tema Explore the Treasure mengangkat sisi berpetualang pengunjung museum menjelajahi ruang pameran, Tema diterapkan pada alur sirkulasi, zoning, tata pameran, dan elemen pembentuk ruang yang dirancang dengan media interaktif untuk melibatkan langsung pengunjung pada pameran sehingga lebih mudah dan menyenangkan dalam memahami perkembangan seni rupa dari masa prasejarah hingga saat ini, juga dapat mempelajari sisi sejarah gedung sebagai cagar budaya. Disamping benda koleksi berharga yang terdapat nilai pengetahuan sejarah dibaliknya. Melalui sistem display “tersembunyi” dengan multimedia yang interaktif memberikan kejutan bagi pengunjung dalam mengeksplor dan memperoleh informasi yang disediakan museum.



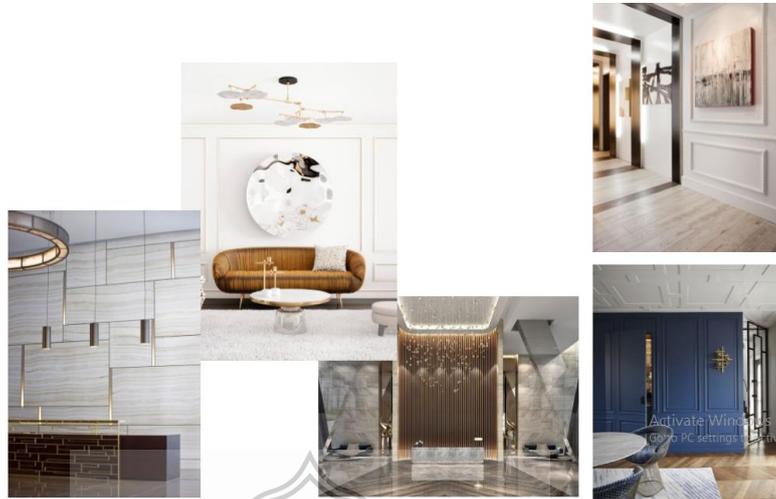
Gambar 7. Moodboard Area Studio Play
(sumber: Dokumen Pribadi, 2016)



Gambar 8. Area Studio Play
(sumber: Fauziah Citra, 2016)

Selain itu pengunjung dapat menyalurkan kreativitasnya, terkoneksi dengan benda koleksi melalui fasilitas edukasi juga melalui permainan agar membangkitkan rasa senang, sehingga menaikkan minat pengunjung untuk menjelajahi ruang pameran, menemukan benda koleksi dan memperoleh wawasan baru.

Pada area studio bermain menggunakan vinyl dan karpet sebagai lantai untuk mengurangi banyak gesekan karena sirkulasi, menggunakan variasi bentuk *curve* dan persegi untuk kesan yang lebih *fun*.



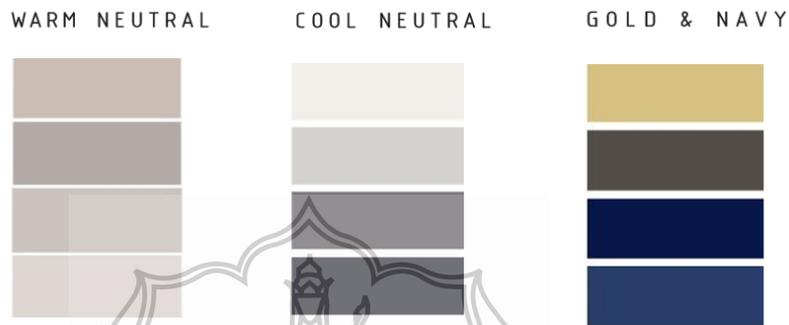
Gambar 9. Moodboard Gaya Modern-Klasik
(sumber: Fauziah Citra, 2016)



Gambar 10. Area Lobi
(sumber: Fauziah Citra, 2016)

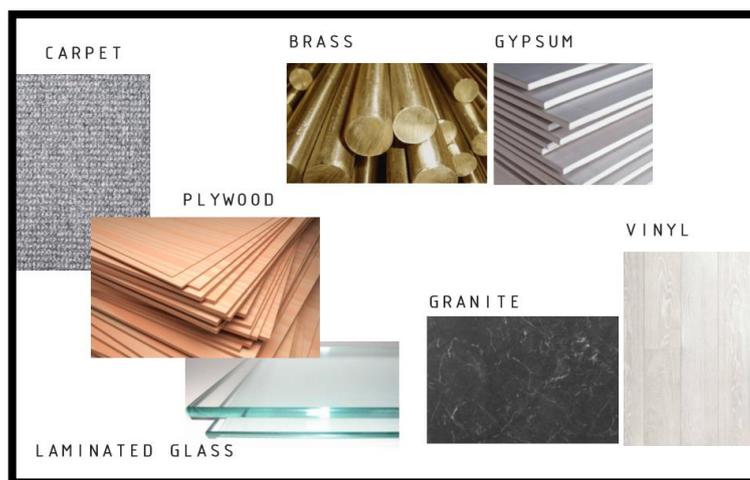
Masih dalam tema yang sama melalui desain elemen estetis, pembentukan citra ruang juga pemilihan warna dan material perancang memilih menggunakan gaya Modern-Klasik, disini perancang menggunakan perpaduan dari gaya Modern yang dipadukan dengan unsur elemen Klasik. Penggunaan gaya klasik didasarkan oleh bangunan asli gedung peninggalan masa colonial dengan sentuhan gaya Neo-

Klasik pada tiap elemen ruangnya. Perancang ingin tetap menghadirkan unsur-unsur klasik sebagai salah satu bentuk pelestarian peninggalan perkembangan sejarah yang ada di Indonesia khususnya pada gedung MSRK. Adanya pengolahan informasi, tata pameran benda koleksi museum yang diterapkan dengan teknologi menghadirkan modernisme pada suatu kesatuan ruang. Maka perancang memilih gaya modern untuk melengkapi suasana ruang dengan citra elegan, tetap mempertimbangkan keharmonisan bentuk dari elemen pembentuk ruang maupun elemen pengisi ruang museum.



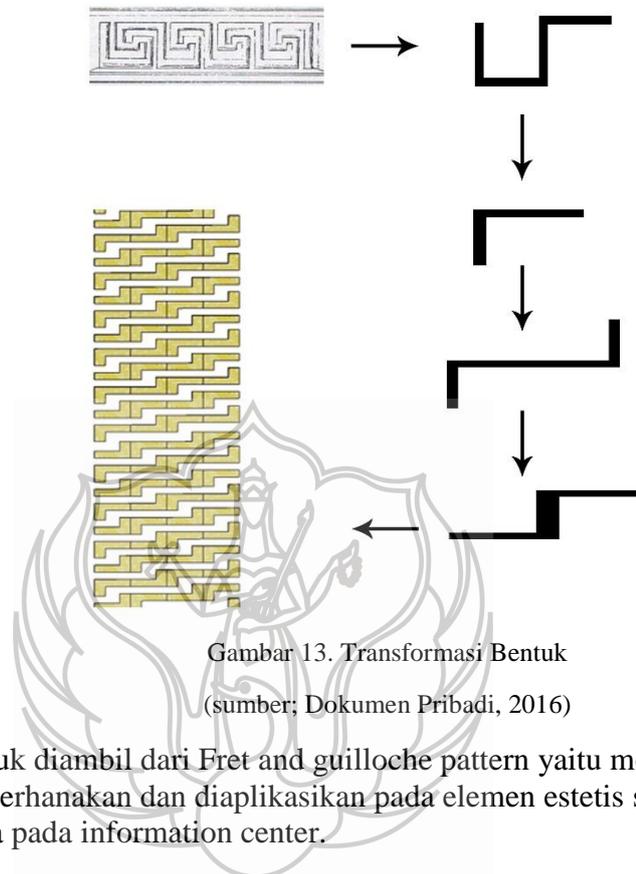
Gambar 11. Skema Warna
(sumber; Fauziah Citra, 2016)

Penggunaan warna yang tidak mencolok atau kontras dengan furniture maupun alat peraga benda koleksi pameran maka warna *coolneutral* dan *warm neutral* lebih dominan, dipadukan warna *navy* dan *gold* untuk memunculkan kesan elegan.



Gambar 12. Skema Material
(sumber; Fauziah Citra, 2016)

Pemilihan material sesuai penggunaan gaya Modern – Klasik yang dipadukan untuk mencapai kesan elegan dan tetap memperhatikan keamanan serta kelestarian objek koleksi juga bangunan museum. Maka material yang dipilih yaitu plywood, vinyl, karpet, tempered glass, granit, kuningan, gipsum.



Gambar 13. Transformasi Bentuk
(sumber; Dokumen Pribadi, 2016)

Transformasi bentuk diambil dari Fret and guilloche pattern yaitu motif asal Yunani yang disederhanakan dan diaplikasikan pada elemen estetis sebagai backdrop dan meja pada information center.

IV. KESIMPULAN

Dari perancangan interior MSRK di Kota Tua Jakarta, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan interior MSRK melibatkan banyak faktor dan pertimbangan-pertimbangan sudut pandang pengguna yang variatif.
2. Peran MSRK ialah mengedukasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk lebih mengenal sejarah perkembangan seni rupa dan keramik melalui perancangan desain yang edukatif - rekreatif sehingga pengunjung dapat memperluas wawasan seni juga hiburan dari fasilitas yang disediakan museum.
3. Perancangan menggunakan tema *Explore the Treasure* dengan perpaduan gaya Modern dan Klasik sebagai solusi permasalahan desain dan keinginan klien guna mencapai tujuan serta sasaran perancangan. Tema diterapkan pada sirkulasi, layout, tata pameran dan

elemen pembentuk ruang sedangkan gaya diterjemahkan dalam elemen estetis dan citra ruang museum.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, Timothy dan Paine, Crispin. (2006). *Museum Basic*, 2nd edition, London and New York: Routledge.

McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science –Technology Centers

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

