

**PERANCANGAN GALERI UTAMA
MUSEUM TEKSTIL JAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Farah El Freeda

NIM 1111806023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN GALERI UTAMA
MUSEUM TEKSTIL JAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Farah El Freeda

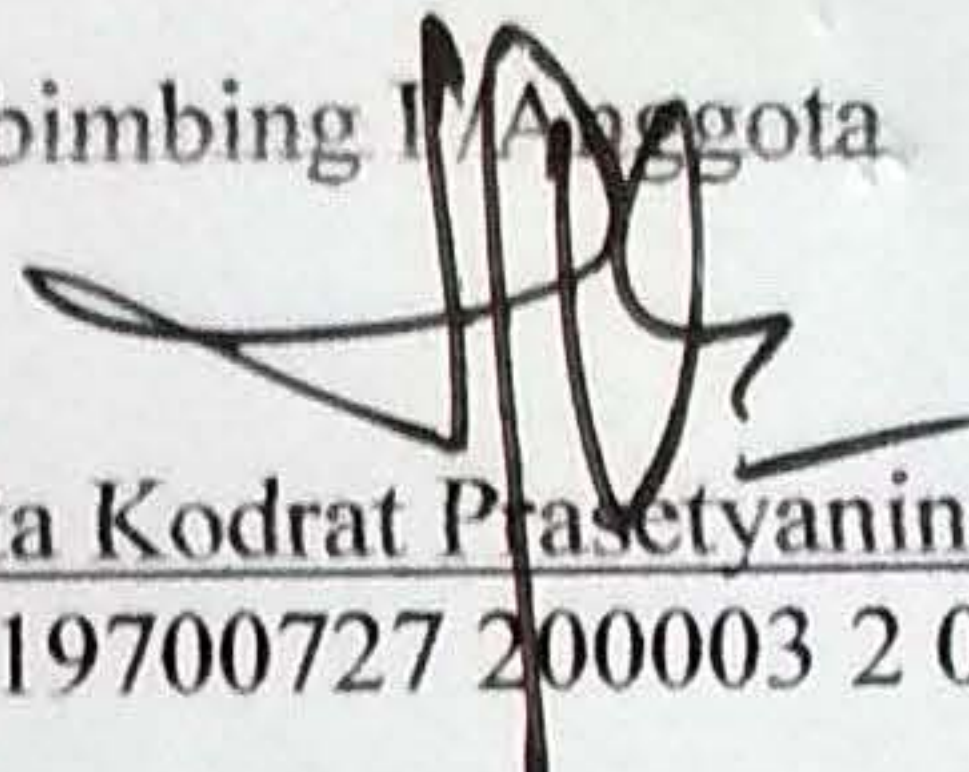
NIM 1111806023

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Dalam Bidang Desain Interior**

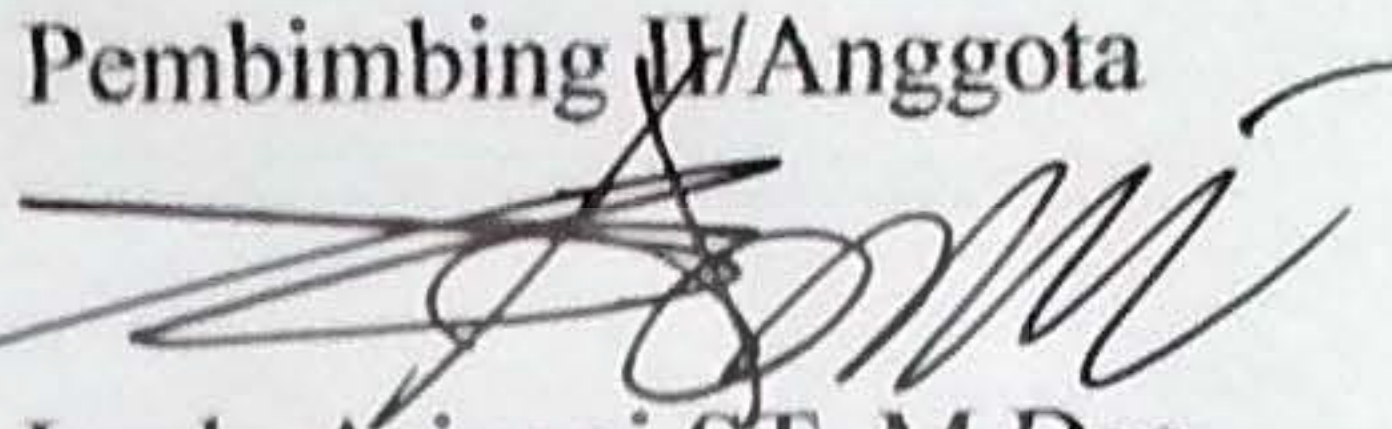
PERANCANGAN GALERI UTAMA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA

diajukan oleh Farah El Freeda, NIM 1111806023 Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

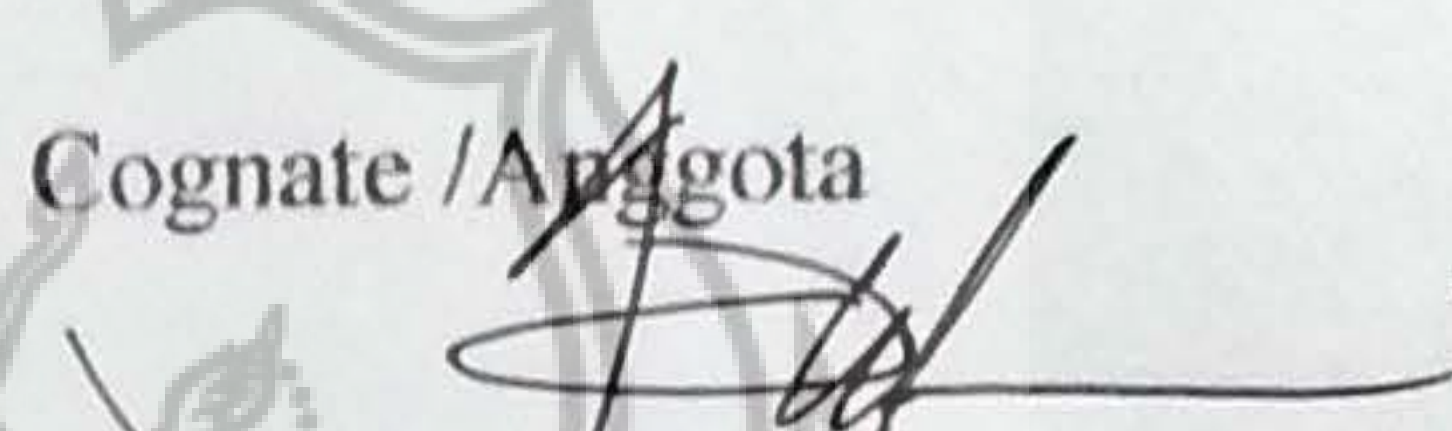
Pembimbing I/Anggota


Yulita Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

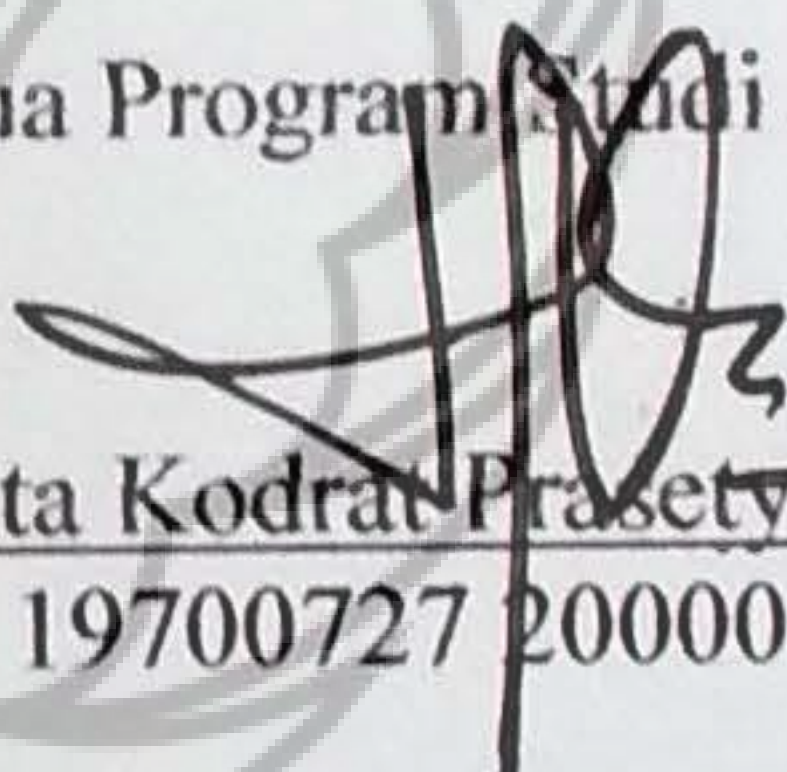
Pembimbing II/Anggota


Ivada Ariyani ST, M.Des.
NIP 19760514 200501 2 001

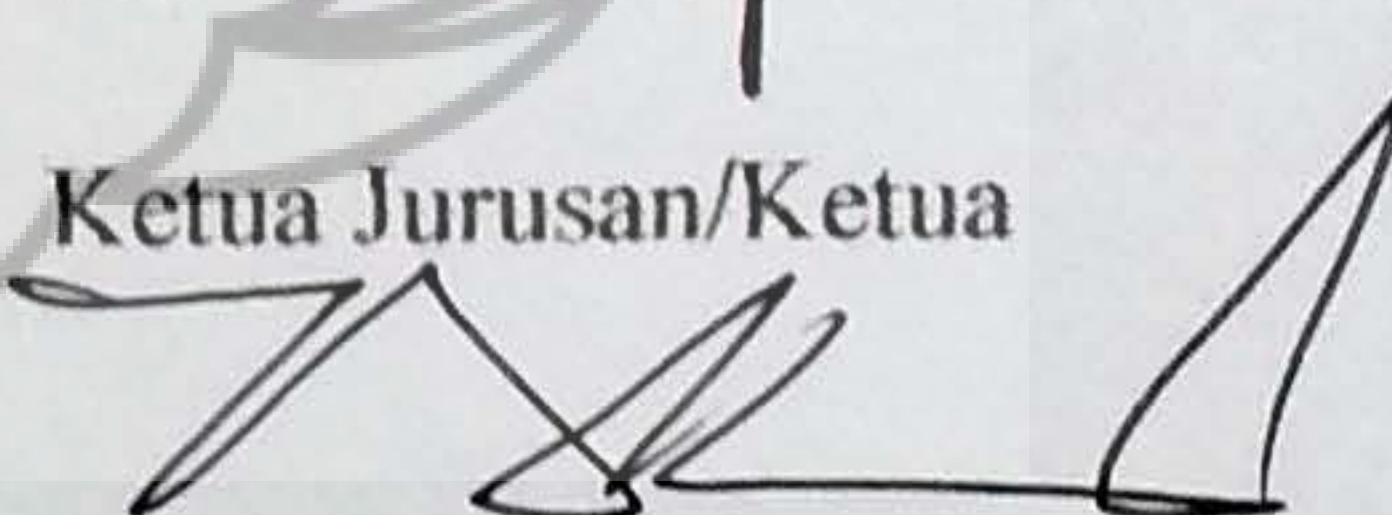
Cognate /Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi /Ketua /Anggota


Yulita Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005


Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Dr. Suastiwi, M.Des.
19590802 198803 2 002

PERANCANGAN GALERI UTAMA MUSEUM TEKSTIL JAKARTA

diajukan oleh Farah El Freeda, NIM 1111806023 Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Juli 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Anggota

Yulita Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Pembimbing II/Anggota

Ivada Ariyani ST, M.Des.
NIP 19760514 200501 2 001

Cognate /Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP 19790407 200604 1 002

Ketua Program Studi /Ketua /Anggota

Yulita Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Insitut Seni Indonesia

Dr. Suastiwi. M.Des

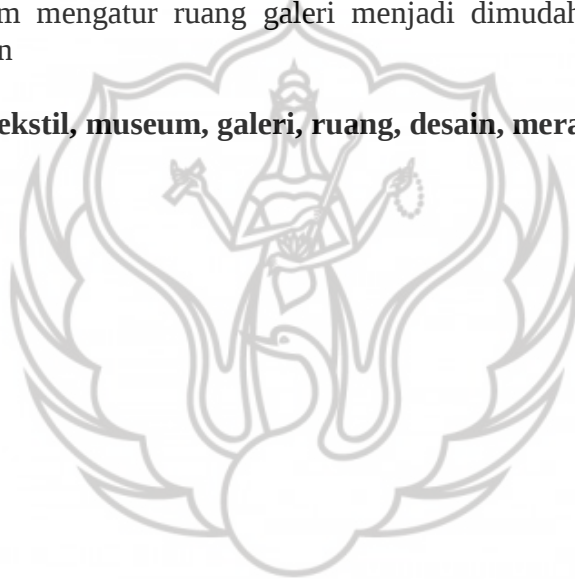
19590802 198803 2 002



ABSTRAK

Museum Tekstil Daerah Khusus Ibukota Jakarta memiliki koleksi wastra tenun dan bukan tenun yang berasal dari abad ke-18 dari seluruh Nusantara dan merupakan keragaman kekayaan wastra Indonesia. Pengunjung dapat belajar koleksi yang ada dalam museum tekstil. Namun keberadaan museum ini masih sepi pengunjung dan belum menjadi destinasi wisata edukasi. Ruang Galeri Utama museum merupakan ruang pameran wastra dan *fashion show* yang selalu berganti tema dan memerlukan interior yang berubah-ubah, sehingga menjadi kerepotan dalam mengaturnya. Solusi yang ditawarkan adalah merancang interior ruang galeri utama dengan pengolahan desain furniture yang bersifat *knockdown*, *stackable*, dan *mobile*. Oleh karena itu untuk memudahkan mengatur ruang galeri sehubungan perubahan tema maka diterapkan pemasangan roda pada furniture yang berat, seperti pada vitrin dan partisi display dan membuat furniture yang dapat dibongkar pasang sesuai kebutuhan pameran dan *fashion show* yang berubah-ubah tema. Pengelola dalam mengatur ruang galeri menjadi dimudahkan dan pengunjung menjadi nyaman

Kata Kunci : tekstil, museum, galeri, ruang, desain, merancang



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan tugas Akhir. Rasa terima kasih di sampaikan kepada :

- Kedua orang tua tercinta yang memberi dukungan moral serta material.
- Ibu Yulita Kodrat Prasetyaningsih, ST., MT sebagai Ketua Progtam Studi Desain Interior dan pembimbing tugas akhir
- Ibu Ivada Ariyani, ST., M.Des sedagai pembimbing akademik dan pembimbing tugas akhir
- Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA selaku Ketua Jurusan
- Kepala Museum Tekstil Jakarta dan segenap karyawan
- Bayu, Bima Dini, Radit, Anggita, Nesa, Bene, Ade, Riska, Anton , Moko, Syafha, Defri, Pipin, dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan

Penulis menyadari laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca

Yogyakarta, Juni 2018

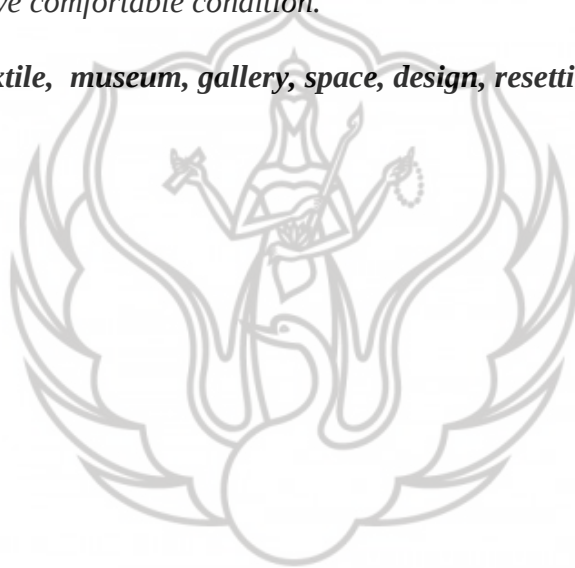
Penulis,

Farah El Freeda

ABSTRACT

Textile Museum of Daerah Khusus Ibukota Jakarta has wastra tenun and wastra non-tenun collections which were wastra diversity collected around Nusantara and founded since the 18 centuries. In this Museum, visitors may learn and enrich their knowledge about Indonesian wastra. Nevertheless, the museum Textile is still little visitors and not to be education destination yet. Main gallery space of museum is main show room of wastra exhibition and fashion show. The space interior lay out including furniture were always changed according the theme. This situation forced manager to regulate interior lay out all the time. Setting up space interior lay out is big job, therefore, the solution is to complete main gallery space of museum by resetting furniture design which were knockdown able, stackable and mobile. The use of wheel on heavy furniture as vitrin and display partition and knockdown able furniture may be applied. Therefore it is hoped that the official may easily resetting the main gallery space and visitor have comfortable condition.

Keywords: *textile, museum, gallery, space, design, resetting*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LEMBAR PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
KATA PENGANTAR	V
ABSTRACT.....	V
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. METODE DESAIN	2
BAB II. PRA DESAIN	5
A. TINJAUAN PUSTAKA	5
Pengertian museum	5
Pengertian museum tekstil	5
Fungsi museum	6
Jenis-jenis museum	6
Benda-benda koleksi museum.....	7
Undang-undang tentang bangunan cagar budaya	9
Teori fleksibilitas ruang	10
B. PROGRAM DESAIN.....	11
Tujuan desain	11
Sasaran desain	12
Data	12
BAB III. PERMASALAHAN DESAIN	38
A.PERNYATAAN MASALAH.....	38
B.IDE SOLUSI.....	38
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	40

A.ALTERNATIF DESAIN.....	40
Alternatif estetika ruang.....	40
Alternatif penataan ruang.....	46
Alternatif elemen pembentuk ruang.....	53
Alternatif pengisi ruang.....	56
Alternatif Tata Kondisi Ruang	58
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN.....	61
Zona dan layout.....	61
Rencana lantai	63
Plafon	64
C. HASIL DESAIN	65
Rendering perspektif.....	65
Layout	69
Detail Furnitur.....	72
BAB V. PENUTUP.....	75
A.KESIMPULAN	75
B. SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. BAGAN : METODE DESAIN MENURUT, ROSEMARY KILMER, 1992.....	4
GAMBAR 2. LOGO MUSEUM TEKSTIL JAKARTA	13
GAMBAR 3. LOKASI MUSEUM TEKSTIL JAKARTA	15
GAMBAR 4. TAMPAK DEPAN MUSEUM TEKSTIL JAKARTA.....	16
GAMBAR 5. DENAH MUSEUM TEKSTIL JAKARTA.....	16
GAMBAR 6. TAMPAK DEPAN MUSEUM TEKSTIL JAKARTA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
GAMBAR 7. DENAH MUSEUM TEKSTIL JAKARTA.....	17
GAMBAR 8. INFORMATION CENTER MUSEUM TEKSTIL JAKARTA	17
GAMBAR 9. BAGIAN DEPAN GALERI SISI BARAT	18
GAMBAR 10. BAGIAN DEPAN GALERI SISI BARAT.....	18
GAMBAR 11. BAGIAN TENGAH GALERI UTAMA	19
GAMBAR 12. RUANGAN SISI BARAT	20
GAMBAR 13. RUANG SISI TIMUR GALERI UTAMA	20
GAMBAR 14. BAGIAN BELAKANG GALERI UTAMA	21
GAMBAR 15. BAGIAN BELAKANG GALERI UTAMA	21
GAMBAR 16. SELASAR GALERI UTAMA	22
GAMBAR 17. TATA LETAK PANIL DAN SUDUT Pandang.....	23
GAMBAR 18. PENCAHAYAAN ALAMI	25
GAMBAR 19. PENCAHAYAAN BUATAN.....	25
GAMBAR 20. UKURAN ERGONOMI PELETAKAN KOLEKSI (SUMBER: DATA ARSITEK, 2006)	29
GAMBAR 21. STANDAR ALUR SIRKULASI RUANG PAMER.....	30
GAMBAR 22. VITRIN DINDING	28
GAMBAR 23. VITRIN TENGAH	28
GAMBAR 24. VITRIN SUDUT	29
GAMBAR 25. MOODBOARD PERENCANAAN DESAIN INTERIOR MUSEUM TEKSTIL JAKARTA.....	39
GAMBAR 26. BENTUK GEOMETRIS PADA ELEMEN INTERIOR	40

GAMBAR 27. SKEMA WARNA YANG DIGUNAKAN	41
GAMBAR 28. BAHAN LOGAM YANG DIGUNAKAN STAINLESS STEEL	43
GAMBAR 29. BAHAN KACA DIGUNAKAN KACA LAMINATED	43
GAMBAR 30. TEGEL KUNCI.....	44
GAMBAR 31. MARMER.....	44
GAMBAR 32. KAYU MINDI	45
GAMBAR 33. ALTERNATIF ZONA DAN SIRKULASI FASHION SHOW TERPILIH	46
GAMBAR 34. ALTERNATIF ZONA DAN SIRKULASI FASHION SHOW	47
GAMBAR 35. DIAGRAM MATRIK RUANG DI GALERI UTAMA MUSEUM TEKSTI JAKARTA.....	48
GAMBAR 36. ALTERNATIF LAYOUT FASHION SHOW TERPILIH	49
GAMBAR 37. ALTERNATIF LAYOUT FASHION SHOW.....	49
GAMBAR 38. ALTERNATIF LAYOUT TALK SHOW	50
GAMBAR 39. ALTERNATIF LAYOUT TALK SHOW TERPILIH.....	50
GAMBAR 40. ALTERNATIF LAYOUT WORKSHOP TERPILIH	51
GAMBAR 41. ALTERNATIF LAYOUT WORKSHOP	51
GAMBAR 42. ALTERNATIF LAYOUT RUANG PAMER TERPILIH	52
GAMBAR 43. ALTERNATIF LAYOUT RUANG PAMER	52
GAMBAR 44. ALTERNATIF RENCANA LANTAI TERPILIH.....	53
GAMBAR 45. ALTERNATIF RENCANA LANTAI.....	54
GAMBAR 46. RENCANA PLAFON TERPILIH	55
GAMBAR 47. FURNITURE	56
GAMBAR 48. FURNITURE	57
GAMBAR 49. PANEL DISPLAY	57
GAMBAR 50. RENCANA PENCAHAYAAN BUATAN	58
GAMBAR 51. RENCANA PENGHAWAAN BUATAN	60
GAMBAR 52. RENCANA LAYOUT DAN ZONA FASHION SHOWTERPILIH	61
GAMBAR 53. RENCANA LAYOUT DAN ZONA TALK SHOWTERPILIH.....	62
GAMBAR 54. RENCANA LAYOUT DAN ZONA EVENT WORK SHOPTERPILIH.....	62
GAMBAR 55. RENCANA LAYOUT DAN ZONA RUANG PAMERTERPILIH	63

GAMBAR 56. RENCANA LANTAI TERPILIH	64
GAMBAR 57. PERSPEKTIF RENDER BAGIAN DEPAN RUANG PAMER.....	65
GAMBAR 58. PERSPEKTIF RENDER RUANG PAMER	66
GAMBAR 59. PERSPEKTIF RENDER EVENT TALKSHOW	66
GAMBAR 60. PERSPEKTIF RENDER WORKSHOP.....	67
GAMBAR 61. PERSPEKTIF RENDER FASHION SHOW	68
GAMBAR 62. PERSPEKTIF RENDER EVENT BAZAR	68
GAMBAR 63. LAYOUT FASHION SHOW.....	69
GAMBAR 64. LAYOUT RUANG PAMER.....	70
GAMBAR 65. LAYOUT RUANG TALKSHOW.....	70
GAMBAR 66. LAYOUT RUANG WORKSHOP	71
GAMBAR 67. DETAIL PANEL DISPLAY 1.....	72
GAMBAR 68. DETAIL PANEL DISPLAY 2.....	73
GAMBAR 69. DETAIL MEJA RIAS	74



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negeri kepulauan yang kaya akan seni dan budaya. Berbagai macam suku dan budaya dari sabang sampai merauke telah menghasilkan banyak karya seni khas dan indah. Salah satu warisan budaya Indonesia yang berharga ialah warisan kain atau wastra. Kain atau wastra, selalu merupakan bagian penting dalam kehidupan di Indonesia, baik digunakan sebagai komponen busana ataupun sebagai obyek ritual dan upacara adat. Tidak seperti Batik yang kembali meningkat popularitasnya dimasyarakat, masih banyak berbagai macam wastra yang belum dikenal masyarakat. Arus globalisasi menyebabkan penggunaan kain khas Indonesia sudah mulai ditinggalkan.

Museum Tekstil Jakarta adalah Museum yang dikelola pemerintah DKI Jakarta untuk memfasilitasi pelestarian karya wastra di Indonesia. Koleksi Museum Tekstil Jakarta secara keseluruhan berhubungan dengan dunia wastra, mencakup alat untuk mempersiapkan benang dan menghias wastra, alat tenun, wastra tenun, wastra bukan tenun, dan pakaian jadi. Koleksi-koleksi tersebut berasal dari abad ke-18 sampai dengan saat ini. Koleksi-koleksi tersebut cukup memberikan gambaran kepada masyarakat tentang keberagaman wastra Indonesia.

Museum Tekstil Jakarta berperan penting dalam pelestarian dan pengembangan tekstil Indonesia. Museum ini memiliki berbagai macam agenda setiap bulannya, diantaranya pameran, fashion show, workshop dan takshow. Agenda ini membantu anak muda dalam menyalurkan dan mengembangkan kreativitas terutama di bidang fashion dan tekstil. Museum ini juga berperan sebagai media pengenalan tekstil khas Indonesia kepada wisatawan mancanegara dan domestik.

Museum yang bertempat di bangunan cagar budaya ini memiliki agenda yang beragam dan dinamis. Agenda ini memiliki berbagai macam kebutuhan ruangan yang terbatas. Untuk itu penulis akan merancang ulang interior museum

tanpa mengabaikan konservasi cagar budaya dan membuat interior yang dapat memaksimalkan berbagai macam agenda museum tekstil jakarta.

Museum Tekstil Jakarta merupakan bagian dari usaha pemerintah dalam melestarikan warisan tekstil Indonesia. Dalam usaha tersebut dibuat strategi agenda yang beragam untuk memaksimalkan manfaat dan meningkatkan minat pengunjung. Namun strategi tersebut harus dimaksimalkan dengan eksekusi yang baik, salah satunya dari segi interior. Membuat interior yang dapat memfasilitasi berbagai macam aktifitas dan memiliki estetis yang baik akan memaksimalkan aktivitas dan meningkatkan jumlah pengunjung.

B. Metode Desain

Metode desain pada perancangan Galeri Utama Museum Tekstil Jakarta menggunakan proses desain milik Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis.

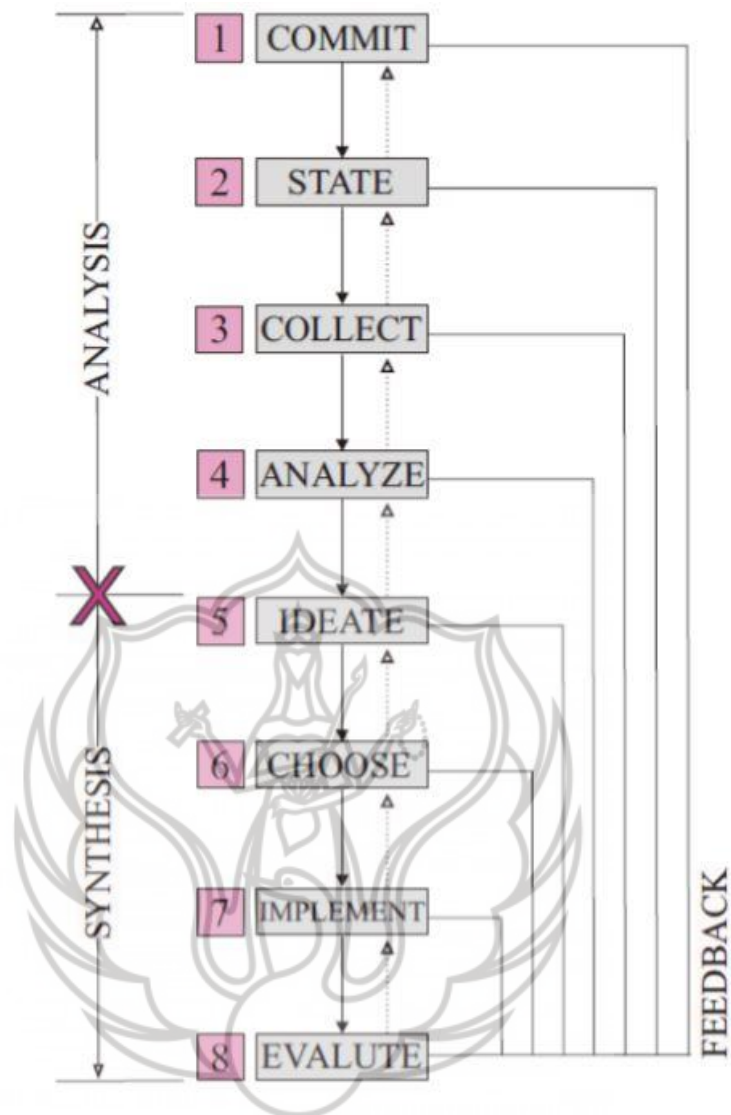
Tahap pertama, programming, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap designing yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses programming. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Penjelasan singkat mengenai proses desain menurut Rosemary Kilmer adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah. Untuk dapat menerima dan berkomitmen terhadap masalah dengan cara membuat daftar prioritas, Mengatur time schdule, dan mulai memikirkan konsep awal.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah. Dapat dengan tiga cara, yaitu: Memulai membuat checklist yang dapat memecahkan masalah meliputi semua aspek (data fisik, non fisik, psikologi dan dana). Mengumpulkan opini orang lain

yang dapat mempengaruhi pemecahan dalam masalah. Dan membuat diagram problem statement.

- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan research, survey lokasi dan wawancara.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan. Untuk menganalisa dengan cara membuat sketsa konsep atau membuat diagram konsep.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, dengan cara brainstorming dan synectic dengan bertanya pada orang yang mengerti desain dan orang yang tidak mengerti desain agar menimbulkan ide yang tidak biasa.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif menggunakan cara personal judgment, dimana penulis berhati-hati dalam membandingkan setiap pilhan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah. Serta dengan cara comparative analysis.
- g. *Implement* adalah melaksanakan gambar desain dengan cara manual atau cara digital yang dapat dipresentasikan . Dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria. Membuat time schedules sehingga pekerjaan bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar konstruksi dan detail gambar.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, dapat menggunakan cara self-analysis, solicited opinions, critic's analysis.



Gambar 1. Bagan: metode Desain menurut, Rosemary Kilmer, 1992