

**JURNAL 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 Daerah Istimewa Jakarta

Abstrak

Farah El Freeda

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: museum, galeri, ruang, desain, perancangan

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

I. PENDAHULUAN

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. Wastra tradisional merupakan kekayaan aspek budaya Indonesia dan bukti akan tingginya tingkat teknologi serta kemahiran di bidang seni yang telah dicapai oleh para pembuatnya, serta berfungsi sebagai jendela untuk melihat sejarah daerah asal setempat. Setiap daerah di Indonesia memiliki warisan wastra yang beragam. Namun, karena perkembangan zaman masyarakat Indonesia banyak yang telah meninggalkan wastra tradisional. Tidak seperti Batik yang sudah populer di masyarakat, masih banyak berbagai macam wastra yang belum dikenal masyarakat. Untuk melestarikan dan mengenalkan wastra dari seluruh Indonesia, maka dibutuhkan sebuah museum. Museum tekstil ini merupakan media edukasi memiliki peranan yang teramat penting dalam pertumbuhan unsur sosial, bisnis dan budaya.

Namun apa yang terjadi jika museum tersebut gelap dan membosankan? Tentu pengunjung akan enggan untuk berkunjung. Hal ini sangat disayangkan.

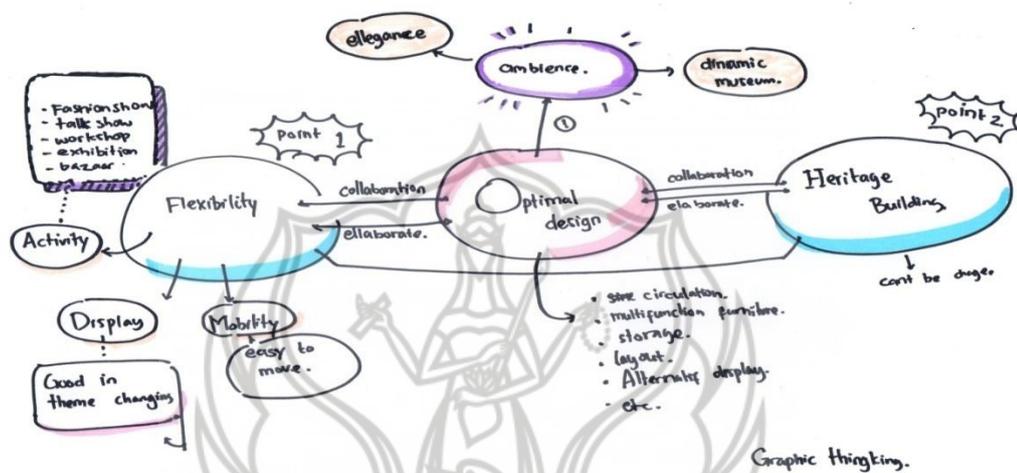
Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta) sebagai ibu kota negara dan kota terbesar di Indonesia berusaha memfasilitasi pelestarian karya wastra di Indonesia dengan Museum Tekstil Jakarta. Koleksi Museum Tekstil Jakarta secara keseluruhan berhubungan dengan dunia wastra, mencakup alat untuk mempersiapkan 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 mewakili teknik pembuatan wastra yang biasa digunakan di seluruh Nusantara, serta dapat memberikan gambaran kepada masyarakat tentang keberagaman wastra Indonesia. Ruang Galeri Utama museum merupakan ruang pameran wastra dan *fashion show* yang selalu berganti tema 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 yang sering dilakukan 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. Penulis menerapkan desain *art deco* hal ini dikarenakan sehubungan bangunan bagian atapnya merupakan atap yang merupakan ciri *artdeco*; Selain *artdeco* desain didasarkan pada fleksibilitas (Homby, 1987) dalam Kusdiantono, 2012) Pengelola dalam mengatur ruang galeri menjadi dimudahkan dan pengunjung menjadi nyaman

II. METODOLOGI PERANCANGAN

Metode desain pada perancangan Galeri Utama Museum Tekstil Jakarta menggunakan proses desain milik Rosemary Kilmer (1992), yaitu analisis dan sintesis. Tahapan tahapan di dalam perancangan galeri utama museum meliputi:

1. Metode pengumpulan data berupa hasil wawancara, pengamatan dan hasil survey dan informasi dari buku, jurnal dan website

2. Metode analisis besaran ruang dan pengaturan ruang, konsep perancangan, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, furniture dan material
3. Menuangkan ide perancangan meliputi, penentuan skema konsep,
4. Memilih alternatif desain yang paling sesuai dari ide-ide yang ada
5. Meimplementasikan alternatif desain dalam bentuk penggambaran 2D maupun 3D
6. Mengevaluasi dari alternatif desain sampai akhirnya memilih desain yang terbaik



Gambar 1. Bagan alur perancangan
(Analysis Farah El Freeda, 2018)

III. PEMBAHASAN DAN PERANCANGAN

Objek desain adalah museum tekstil Jakarta merupakan bangunan lama yang awalnya merupakan rumah tinggal dan pemda DKI menggunakan sebagai museum tekstil yang mempunyai koleksi berupa wastra dari seluruh nusantara. Dalam era globalisasi tuntutan masyarakat akan keamanan dan kenyamanan berada di ruang publik. Desain bangunan adalah *art deco* yang ditandai dengan bentuk atapnya. Pada perancangan Galeri Utama Museum Tekstil Jakarta penulis menggunakan gaya Art Deco yang merupakan gaya arsitektural bangunan galeri. Bentuk dalam gaya art deco pada dasarnya adalah geometris seperti persegi yang tersusun dalam suatu pola, kemudian kesan rapih ini dilebur oleh unsur-unsur hias dengan bentuk melengkung. Namun harus tetap menjadi suatu kesatuan antara bentuk dan hiasan.

Alternatif desain

Penerapan Gaya dan Suasana Ruang Gaya art deco yang memancarkan kesan elegan dan mewah diterapkan pada furniture yang fleksibel. Penggunaan

material yang bersih dan mengkilat serta pencahayaan yang cukup di sudut ruangan diterapkan untuk menghilangkan kesan bangunan lama yang suram. Tidak seperti furniture existing yang berbentuk massive dan berat, furniture dirancang sleek, stylis, namun juga dinamis sehingga dapat fleksibel dengan kebutuhan pengguna.

Elemen dekoratif pada Galeri utama Museum Tekstil Jakarta mengambil karakter bentuk dari gaya Art Deco.

Art deco memiliki karakter bentuk geometris dan abstrak seperti bentuk zigzag, segitiga, persegi dan lingkaran terbuka. Untuk menyesuaikan dengan fungsi yang dinamis, bentuk-bentuk geometris disederhanakan dan dipadukan dengan gaya modern sehingga menciptakan visual yang lebih kekinian.



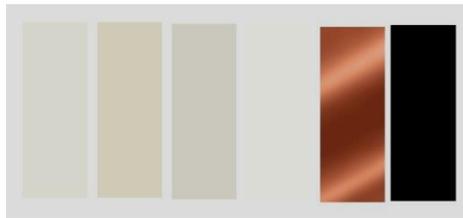
Gambar 1. Bentuk Geometris pada elemen interior

(Sumber: <https://www.flickr.com/photos/barrypeterson/3409957648/in/pool-82164490@N00/>)

Warna yang digunakan pada perancangan Galeri Utama Museum Tekstil Jakarta yaitu warna yang memberi kesan bersih dan terang pada bangunan Museum yang sudah tua. Selain itu dipilih warna netral seperti putih, ivory, hitam, abu-abu, serta rosegold pada material logam untuk menguatkan karakter gaya Art Deco namun juga mewah dan kekinian. Warna Putih member kesan bersih, kebebasan dan keterbukaan. Untuk design yang bersih dan ruangan yang terbatas ukurannya penggunaan warna putih dapat menjadi pilihan yang tepat.. Kesan yang ditimbulkan warna ini adalah keanggunan, keteduhan, sakral. Warna ivory digunakan untuk keseimbangan dengan warna putih sehingga tercipta suasana elegan, dan tidak monoton melalui transisi warna putih ke ivory. Kesan yang ditimbulkan warna ini adalah ketenangan, keteduhan, elegan. Warna abu-abu dominan diterapkan pada ruang transisi. Secara psikologis, warna ini menenangkan emosi dan mengisi kembali semangat, menyegarkan tingkat energi yang habis dan pikiran positif inspirasi.

Warna rose gold bukanlah warna emas biasa melainkan mengandung kesan merah muda yang memancarkan keunikan dan kecanggihan. Warna ini memberi kesan cantik dan elegan sangat mudah dipadukan dengan desain interior dengan warna dominan monokrom. Pengaplikasian warna ini pada elemen interior juga dapat memberi kesan kekinian pada rancangan bergaya art deco.

Warna hitam memiliki sifat yang netral. Jika penempatannya tepat, sentuhan warnain mampu menciptakan kesan elegan. Namun, jika mendominasi kesan yang dimunculkan justru akan menimbulkan kesan menyeramkan. Warna hitam menjadi penyeimbang warna dengan warna- terang lain.



Gambar 2 SkemaWarna
(Digambar oleh Farah El Freeda, 2018)

Material yang digunakan antara lain ialah Stainless Steel adalah baja yang dikenal dengan baja tahan karat. Hal ini karena Stainless steel tidak hanya terbuat dari baja saja, melainkan campuran antara Besi, Silicon, Nikel, Mangan, krom, Karbon dan juga molybdenum.

Stainless memiliki bermacam-macam finishing, seperti finishing chrome biasa, emas, tembaga, hitam mengkilat, dan juga rosegold. Penggunaan material stainless steel menguatkan gaya yang diterapkan pada perancangan.

Material kaca merupakan material yang tidak pernah lepas dari desain interior. Banyak digunakan mulai dari elemen penghias, furniture, memberikan tampilan transparan, bahkan menjadi media visual untuk memunculkan kesan ruang luas dan lapang. Pada desain interior museum Bank Mandiri, material kaca diterapkan pada elemen-elemen furniture seperti vitrin untuk display koleksi dan elemen estetis untuk menciptakan citra ruang yang elegan dan mewah. Sedangkan jenis material kaca yang digunakan adalah Laminated Glass atau kaca laminasi yang merupakan jenis kaca dengan tingkat keamanan dan perlindungan tinggi karena dibuat dari komposisi material lembaran kaca yang lebih dari satu. Sehingga apabila terjadi sesuatu yang menyebabkan kaca pecah maka pecahan kaca tidak akan berhamburan bahkan hanya retak. Hal ini berguna untuk melindungi koleksi museum dan pengunjung dari hal-hal atau cedera yang tidak diinginkan.

Penggunaan material tegel kunci menguatkan identitas bangunan dan memperkuat kesan elegan ketika dipadukan. Marmer banyak disukai karena lebih memiliki karakter dan berkelas mewah. Tekstur dan pola yang tidak teratur serta persediaan alam yang terbatas menjadikan material ini mahal. Material marmer memiliki kesan dingin dan kuat. Penggunaan kayu diterapkan pada furniture yang membutuhkan kekuatan dan tidak menggunakan elemen logam sebagai penguat. Penggunaan kayu mindi dipilih karena tidak terlalu berat, memiliki daya tahan yang cukup untuk penggunaan dalam ruang dan mudah untuk difinishing duco.

Alternatif Penataan Ruang

1. Zona dan Sirkulasi

- Fashion show



Gambar 4. Alternatif Zona dan Sirkulasi
(Digambar oleh Farah El Freeda 2018)

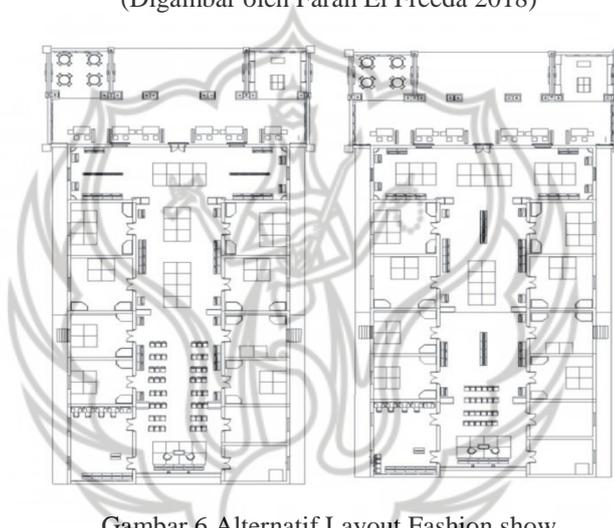
2. .Organisasi Ruang

Dikarenakan galeri utama museum Tekstil Jakarta bersifat temporer, maka beberapa ruangan di organisasi secara fleksibel dengan beberapa alternatif sesuai dengan kegiatan yang terdapat didalamnya. Pada kegiatan fashion show backdrop diletakkan pada bagian belakang hall utama, diletakkan pada selatan ruang penyimpanan dan ruang serbaguna, dimana pada kegiatan ini ruang penyimpanan dan ruang serbaguna digunakan sebagai area persiapan panitia fashion show, model, dan mc acara. Pada bagian belakang backdrop merupakan backstage. Pada kegiatan fashion show, stage disusun memanjang ke selatan, dan area diluar stage dan ruang persiapan tetap dimanfaatkan sebagai zona pameran. kegiatan talkshow dan workshop ditempatkan di bagian Hall sebelah utara yang pada kegiatan fashion show digunakan sebagai backstage. Penempatan kegiatan di bagian utara hall supaya kegiatan tidak mengganggu pengunjung umum yang melihat objek pameran, selain itu juga supaya peserta tidak terganggu oleh pengunjung. Untuk bazar, display berada di bagian teras yang berdekatan dengan souvenir shop dan lounge, sehingga pengunjung yang menunggu jemputan atau hendak pulang bisa mampir dan melihat-lihat dan membeli produk, penempatan pada teras juga mengurai kepadatan pengunjung yang masuk kedalam galeri, sehingga memberi alternatif pengunjung sambil menunggu ketika ruangan galeri padat pengunjung

Layout



Gambar 5. Alternatif Layout Fashion show
(Digambar oleh Farah El Freeda 2018)



Gambar.6 Alternatif Layout Fashion show
(Digambar oleh Farah El Freeda 2018)

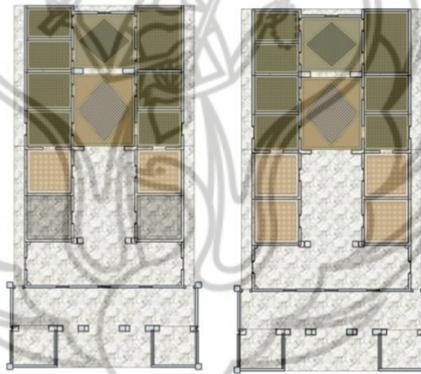


Gambar 7. Alternatif Layout Fashion show
(Digambar oleh Farah El Freeda 2018)

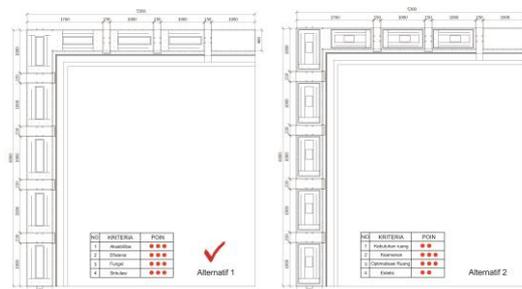


Gambar 8. Alternatif Layout Fashion show
(Digambar oleh Farah El Freeda 2018)

1. Elemen pembentuk ruang meliputi rencana lantai, rencana plafon, pengisi ruang seperti furniture, bazaar set dan panel display, pencahayaan dan penghawaan



ALTERNATIF 1 ALTERNATIF 2
Gambar 9. Alternatif Rencana Lantai



Gambar 10. Alternatif Rencana Plafon
(Digambar oleh Farah El Freeda, 2018)

2. Pengisi Ruang, meliputi Furniture, Bazaar set dan Panel display



Gambar 11. Alternatif furniture panel display dan bazaar set
(Digambar oleh Farah El freedda, 2018)

Pencahayaan yang digunakan yaitu pencahayaan buatan dengan menggunakan lampu IES Light. pada ceiling di tiap tiap ruangan yang berfungsi sebagai general light. Untuk local light digunakan beberapa lampu jenis spotlight yang diletakkan pada display tertentu yang mengarah langsung pada barang-barang yang dipamerkan terutama wayang agar detail objek tersebut dapat terlihat dengan jelas dan pengunjung dapat menerima dengan tepat informasi yang disampaikan oleh objek tersebut. Sumber pencahayaan pada galeri menghasilkan tingkat pencahayaan sebesar 3-5fc (32,22-53,7 lux). (Karlen & Benya, 2007)

Ruang pameran dengan material sensitif seperti kertas, hasilprint, kain, kulit, berwarna tingkat cahaya 5-10 fc. Ruang pameran biasanya memiliki susunan *track lighting* berkualitas tinggi yang fleksibel Tata letaknya mempertimbangkan lokasi dinding permanen dan non permanen (Babaro, 2010). Menurut Arianda (2015) untuk benda benda seperti textile dan lukisan sebaiknya tingkatan cahaya tidak melebihi 50 lux

Penghawaan



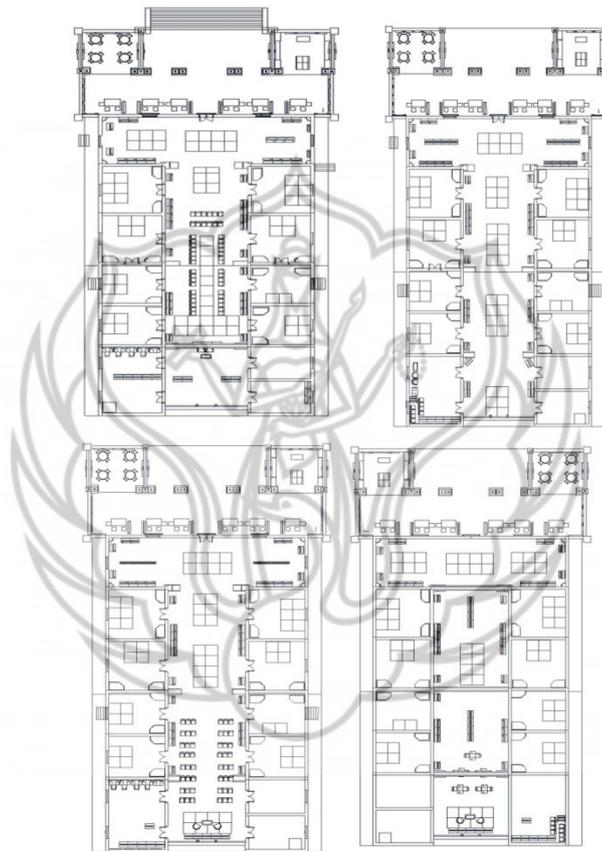
Gambar 12. Rencana Pencahayaan Buatan
(Sumber: <https://dimay-led.co.uk/index.php/blog.html>)

Penghawaan menggunakan AC Standing Floor pada bentuk indoornya berdiri, sehingga mudah untuk di pindah-pindah. Penggunaan ac ini dikarenakan penghawaan ruangan harus dijaga, agar ruangan tidak lembab, kering, dan nyaman bagi pengunjung, namun tetap mudah dipindahkan sesuai kebutuhan, dan tidak

membongkar bangunan yang merupakan bangunan cagar budaya untuk instalasi. Untuk mendapatkan suasana yang dirasa nyaman penghawaan di dalam ruangan sebaiknya 19°C dengan kelembaban yang dapat diterima untuk benda yang sensitif dan halus yaitu sebesar 55,5%.. Kelembaban merupakan faktor lebih penting dari suhu, semakin tinggi kelembaban semakin tinggi resiko kerusakan benda pameran (Arianda, 2015)

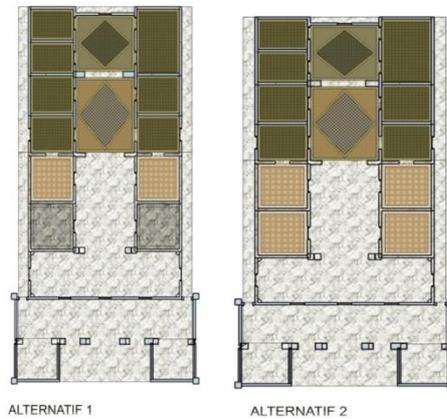
A. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN

1. Zona dan Layout



Gambar 14. Rencana Layout dan Zona Terpilih
(Digambar oleh Farah El Freeda , 2018)

1. Rencana Lantai



Gambar 15 Rencana Lantai
(Digambar oleh Farah El Freeda, 2018)

2. Rendering Perspektif



Gambar 16. Perspektif Render 1, 2, 3 dan 4
(Digambar oleh Farah El Freeda, 2018)

IV. KESIMPULAN

Museum Tekstil Jakarta merupakan salah satu museum kebudayaan yang berada di daerah ibukota Jakarta. Kegiatan dilakukan di dalam Galeri utama berubah ubah temanya membutuhkan penyelesaian masalah berupa Flexibility. Bila ditinjau dari fasilitas dan kegiatan, Museum Tekstil Jakarta memiliki fasilitas dan kegiatan yang lengkap namun masih kurang dari organisasi ruang, sistem display dan estetikanya.. Pengelola menginginkan desain interior yang mengakomodasi kegiatan yang beragam. Konsep fleksibilitas digunakan dengan mempertimbangkan alternatif penggunaan dan penyimpanan Furniture dirancang mudah dibongkar dan

dipasang, dapat disimpan dengan compact, dapat disusun dan digabungkan untuk membuat fungsi lainnya. Bagian vitrin yang berat diberi roda yang tersembunyi untuk memudahkan pemindahan vitrin. Konsep desain interior ini didukung dengan gaya art deco untuk menguatkan suasana dan visual sehingga menarik pengunjung. Museum ini bukan sekedar objek wisata edukatif, namun juga sebagai tempat generasi muda mengembangkan passion dan kreativitasnya

DAFTAR PUSTAKA

Arianda M.T. 2015. Jurnal on line mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura. 3(1) : 170

Babaro, W. L. 2010. Museum Budaya di Pontianak. Tugas Akhir S-1 Program Studi

Departemen Bahasa, Seni, dan Manajemen budaya Diplomatika, Vol. 1, No. 2 Maret 2018 hal 135

Arsitektur. Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya. Yogyakarta

Karlen, M & J.R. Benya 2007. Dasar-dasar desain pencahayaan Judul asli. Lighting Design Basics. Alih Bahasa Diana Rumagit. Penerbit Erlangga, Jakarta

Kusdiantono, W. 2012. Perancangan Museum Olah Raga. Laporan Tugas Akhir. Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang

Irdana, N 2018. Jurnal Kearsipan Terapan, Unit Alumni, Kerjasama, Publikasi dan PPM.

Liputra, E, 2013. Pusat Fotografi Yang Bersifat Fleksibel di Bantul, Sarjana Teknik (S-1)

Progam Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas AtmaJaya