

**REDESAIN INTERIOR RUANG MUSEUM
PERUMUSAN NASKAH PROKLAMASI JAKARTA**

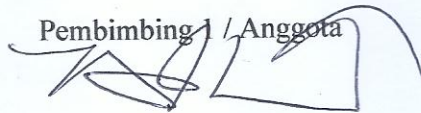


**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

**REDESAIN INTERIOR RUANG MUSEUM PERUMUSAN NASKAH
PROKLAMASI JAKARTA.**

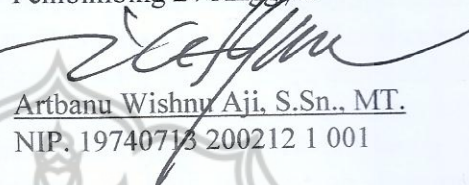
Diajukan oleh Diwani Prabarani, NIM 1410110123, Program S-1 Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2018.

Pembimbing 1 / Anggota



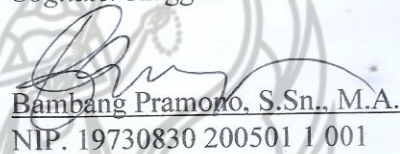
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Pembimbing 2 / Anggota



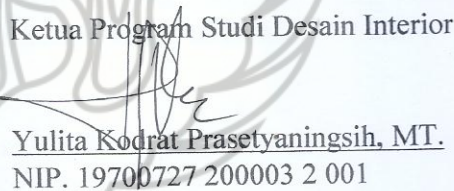
Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., MT.
NIP. 19740713 200212 1 001

Cognate/ Anggota



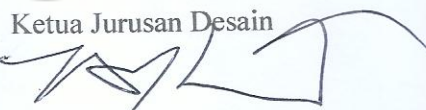
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulita Kodrat Prasetyaningsih, MT.
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

**REDESAIN INTERIOR RUANG PAMER TETAP DAN FASILITAS
RUANG MUSEUM PERUMUSAN NASKAH
PROKLAMASI JAKARTA**

Diwani Prabarani

ABSTRAK

Museum Perumusan Naskah Proklamasi merupakan museum sejarah yang terletak di bangunan peninggalan Belanda. Pada tahun 1992 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bekas rumah Laksamana Tadashi Maeda ini diresmikan menjadi sebuah museum. Bangunan ini terbagi atas dua lantai yang keseluruhannya digunakan sebagai ruang pameran tetap, dan tambahan fasilitas ruang baca serta ruang *audio visual*. Pada tata ruang pameran lantai satu menggunakan teori pendekatan kronologis sedangkan lantai dua menggunakan teori pendekatan tematik. Untuk menjawab kebutuhan fungsi dari ruang pameran museum diperlukan tema *Story from Past* dan konsep Memorabilia Proklamasi dengan tetap mempertahankan gaya *Art Deco* sebagai gaya yang pernah jaya pada masa itu. Penggunaan material berbahan kaca, kayu, besi, dan kuningan banyak digunakan sebagai elemen pengisi ruang pada museum. Teknologi hologram dan VR dipilih sebagai metode *display* koleksi agar lebih menarik dan mampu mewujudkan peristiwa serupa perumusan naskah tersebut.

Kata Kunci: Memorabilia Proklamasi, Teknologi, *Art Deco*, Sejarah.

**REDESAIN INTERIOR RUANG PAMER TETAP DAN FASILITAS
RUANG MUSEUM PERUMUSAN NASKAH
PROKLAMASI JAKARTA**

Diwani Prabarani

ABSTRACT

Museum Formulation Proclamation Manuscript is a historical museum located in the Dutch heritage buildings. In 1992 by the former Minister of Education and Culture, Admiral Tadashi Maeda's home was inaugurated as a museum. The building is divided into two floors that are overall used as a permanent showroom, and some reading room facilities and audio visual space. At the spatial stage using chronological approach theory while the second stage using the thematic approach theory. To answer the needs of the function of the museum space required the theme Stories from the Past and the concept of Memorabilia Proclamation by still serving the Art Deco style as a style that was ever glorious in those days. The use of materials made from glass, iron, and brass is widely used as an element of space filler at the museum. Holographic and VR technologies are selected as a collection view method to make it more interesting and capable of manifesting similar events in the formulation of the manuscript.

Keywords: *Memorabilia Proclamation, Technology, Art Deco, History.*

PRA-KATA

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Dosen pembimbing I sekaligus Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak masukan, kritikan, serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., MT selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan, dan kritik bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro S.Sn., M.Ds selaku Dosen Wali atas segala dukungan dan motivasi yang diberikan.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Drs. Rohadi HDII, Tante Ika HDII, seluruh staf di PT. Optima dan Mas Jaka serta seluruh staf di Museum Perumusan Naskah Proklamasi yang sudah banyak memberikan bantuan.
7. Kedua Orang Tua tercinta, kakak-kakakku dan adik yang tidak pernah berhenti memberikan motivasi dan dukungan.
8. Teman-teman seangkatan koncokandunk'14 terutama Galih Ario, Salma Listiya, Sylvia Mita, Venny Devita dan Indra Adhi yang telah banyak memberi saran, dan membantu dalam bentuk apapun selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini dan teman-teman yang selalu memberi dukungan, bantuan dan selalu mau direpotkan Nur Jati, Fia dan Afriki.

9. Teman-teman senior yang telah banyak membantu dan menghibur terutama Mas Endri, Mas Pepi, Mba Sarah, Mba Ayasy, Mba Marina, Kontrakan Mas Oni dan semua pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, masukan berupa kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, Juni 2018

Penulis



Diwani Prabarani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PRA-KATA	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain.....	2
2. Penjelasan Proses Desain.....	3
BAB II.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. Program Desain	25
1. Tinjauan Desain	25
2. Sasaran Desain.....	25
3. Data.....	25
BAB III	67
1. Pernyataan Masalah	67
2. Ide Solusi Desain	67
BAB IV	68
A. Alternatif Desain	68
B. Hasil Desain	79
BAB V.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Eksisting Museum	27
Tabel 1.2 Furnitur dan Perawatan pada Lobi	38
Tabel 1.3 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Baca	43
Tabel 1.4 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Audio Visual.....	45
Tabel 1.5 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Sejarah PETA	48
Tabel 1.6 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Koleksi Peninggalan 1	50
Tabel 1.7 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Koleksi Peninggalan 2.....	51
Tabel 1.8 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Koleksi Peninggalan 2.....	53
Tabel 1.9 Furnitur dan Perawatan pada Ruang Biografi 2.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis.....	2
Gambar 2.1 Struktur Bagan Museum Swasta	9
Gambar 2.2 Kantor Pos dan telegram Surabaya dengan Gaya <i>The Empire Style</i> Kolonial Belanda.....	20
Gambar 2.3 Teras Depan Gedung <i>Societe it Concordia</i> dengan Gaya <i>The Empire</i> <i>Style</i>	21
Gambar 2.4 Gaya Arsitektur <i>Amsterdam School</i>	21
Gambar 2.5 <i>Gambrel Gable & Curvilinear Gable</i>	23
Gambar 2.6 <i>Stepped Gable & Pediment (with entablature)</i>	23
Gambar 2.7 Bentuk <i>Dormer</i>	24
Gambar 2.8 Bentuk <i>Windwijzer</i>	24
Gambar 2.9 Bentuk <i>Gevel Toppen</i>	24
Gambar 2.10 Ragam Hias Pasif	25
Gambar 3.1 Museum Perumusan Naskah Proklamasi	26
Gambar 3.2 Logo Museum Perumusan Naskah Proklamasi.....	27
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	30
Gambar 3.4 Diagram <i>Matrix</i> Hubungan antar Ruang Eksisting Area yang Akan Didesain.....	32
Gambar 3.5 Site Plan Museum Perumusan Naskah Proklamasi.....	33
Gambar 3.6 Denah Lantai 1	33
Gambar 3.7 Denah Lantai 2	34
Gambar 3.8 Tampak Depan	34
Gambar 3.9 Tampak Samping Kiri	34
Gambar 3.10 Fasad Depan Bangunan.....	35
Gambar 3.11 Tampak Belakang Bangunan	35
Gambar 3.12 Tampak Samping Bangunan	35
Gambar 3.13 Zoning dan Sirkulasi Lantai 1	36
Gambar 3.14 Zoning dan Sirkulasi Lantai 2	36
Gambar 3.15 Lobi Museum	37
Gambar 3.16 Plafon Lobi Museum.....	37
Gambar 3.17 Ruang Pengesahan.....	39
Gambar 3.18 Ruang Perumusan.....	40
Gambar 3.19 Ruang Perumusan.....	41
Gambar 3.20 Ruang Pengetikan.....	41
Gambar 3.21 Ruang Baca	42
Gambar 3.22 Ruang Baca	43

Gambar 3.23 Ruang Audio Visual	44
Gambar 3.24 Ruang Audio Visual	44
Gambar 3.25 <i>Ceiling</i> Koridor (kiri atas), Tangga (kiri bawah), & Koridor (kanan)	45
Gambar 3.26 <i>Railling</i> Tangga	46
Gambar 3.27 Ruang Sejarah Tentara PETA	47
Gambar 3.28 Ruang Sejarah Tentara PETA	47
Gambar 3.29 KM/Toilet 1 dan <i>Existing</i> komponen ruangan	48
Gambar 3.30 Terrazzo 3x3 (kiri), Eternit (kanan)	49
Gambar 3.31 Ruang Koleksi Peninggalan 1	49
Gambar 3.32 Ruang Koleksi Peninggalan 2	50
Gambar 3.33 KM/Toilet 2 dan <i>Existing</i> komponen ruangan	51
Gambar 3.34 <i>Ceiling</i> KM/Toilet 2	52
Gambar 3.35 Ruang Biografi 1	52
Gambar 3.36 <i>Bench</i> pada Ruang Biografi 1	53
Gambar 3.37 Ruang Biografi 2	54
Gambar 3.38 KM/Toilet 3	55
Gambar 4.1 Jarak Pandang Manusia	56
Gambar 4.2 Jarak Pandang Manusia	56
Gambar 4.3 Jarak Pajangan dinding	57
Gambar 4.4 Kemampuan Gerak Anatomi Manusia	57
Gambar 4.5 Gerak anatomi	57
Gambar 4.6 Pencahayaan Alami	58
Gambar 4.7 Pencahayaan Buatan	58
Gambar 4.8 Standar Peletakan Koleksi Museum	59
Gambar 5.1 Refrensi Suasana Ruangan	70
Gambar 5.2 <i>Moodboard</i>	71
Gambar 5.3 Material <i>Tempered Glass</i>	71
Gambar 5.4 Material Kaca Rayban	71
Gambar 5.5 Material Kuningan	72
Gambar 5.6 Material <i>Playwoo</i>	72
Gambar 5.7 Material Kaca Akrilik	72
Gambar 5.8 Material Pipa <i>Hollo</i>	73
Gambar 5.9 Material Karpet	73
Gambar 5.10 <i>Glasswool</i>	73
Gambar 5.11 Diagram Matriks	74
Gambar 5.12 <i>Stacking</i> Diagram	74
Gambar 5.13 Alternatif 1 Zoning Lantai 1	75
Gambar 5.14 Alternatif 2 Zoning Lantai 1	75
Gambar 5.15 Alternatif 1 Zoning Lantai 2	76
Gambar 5.16 Alternatif 2 Zoning Lantai 2	76

Gambar 5.17 Alternatif 1 Layout Lantai 1.....	77
Gambar 5.18 Alternatif 2 Layout Lantai 1.....	77
Gambar 5.19 alternatif 1 Layout Lantai 2.....	78
Gambar 5.20 Alternatif 2 Layout Lantai 2.....	78
Gambar 5.25 Transformasi Bentuk.....	79
Gambar 5.26 Penerapan Transformasi Bentuk	79
Gambar 5. 27 Dekorasi pada Furnitur.....	79



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Jakarta dulunya dikenal sebagai Batavia merupakan basis administrasi dan perdagangan VOC pada masa koloni dagang Belanda dibawah kekuasaan Gubernur Jenderal VOC pertama yaitu Pieter Both. Kemudian pada masa kekuasaan Belanda inilah banyak dibangun gedung perkantoran dan pemukiman penduduk Belanda yang hingga akhirnya pada tahun 1916 Belanda mampu menguasai seluruh kota.

Banyaknya peninggalan bangunan kolonial yang masih dipertahankan hingga sekarang merupakan bukti masa kejayaan Belanda yang masih tertinggal. Kemudian pada masa kemerdekaan bangunan peninggalan ini digunakan sebagai gedung perkantoran oleh pemerintah pribumi. Salah satunya ialah gedung bekas perkantoran Perpustakaan Nasional dulunya merupakan Rumah Laksaman Meda yang dinilai memiliki nilai sejarah yang penting, kemudian oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Prof. Nugroho Notosusanto menginstruksikan kepada Direktorat Permuseuman untuk merealisasikannya sebagai Museum Perumusan Naskah Proklamasi.

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 0467 / 1992 tanggal 24 November 1992, gedung ini ditetapkan sebagai Museum Perumusan Naskah Proklamasi, yaitu sebagai Unit Pelaksana Teknis dibidang Kebudayaan dibawah Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Saat ini Museum Perumusan Naskah Proklamasi berada di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 47 tahun 2012 tanggal 20 Juli 2012.

Museum ini merupakan museum sejarah yang menceritakan peristiwa perumusan naskah Proklamasi. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini semakin banyak museum yang menyuguhkan referensi belajar yang *asyik* dan mudah. Salah satunya ialah penggunaan *VR (Virtual Reality)* yang sedang

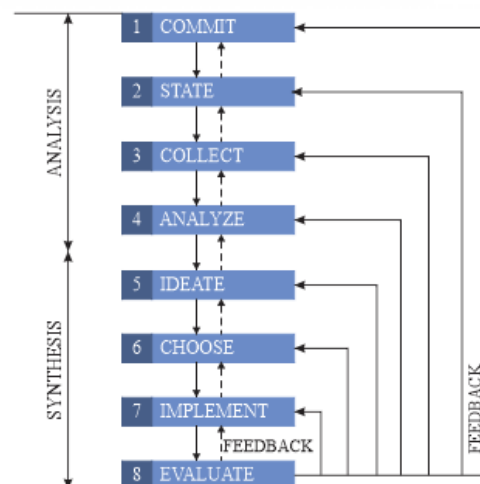
gencar digunakan di museum-museum yang ada di Jakarta. Dewasa ini museum dituntut untuk menyajikan informasi yang lebih mudah diakses oleh pengunjung.

Melihat prosentase minat pengunjung yang sedikit pada museum yang digunakan sebagai sarana belajar dan penelitian di zaman milenial, inovasi penyajian interior ruang pameran tetap dengan teknologi yang dikemas secara interaktif menjadi daya tarik pengunjung terutama generasi muda. Menciptakan desain interior museum yang lebih modern dengan penggunaan VR (*Virtual Reality*), hologram dan lain sebagainya serta mengembangkan fasilitas museum seperti ruang baca yang lebih estetik dan memenuhi kebutuhan akustikal ruang audio visual sebagai pemecahan permasalahan desain tanpa menghilangkan nilai sejarah dari bangunan tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

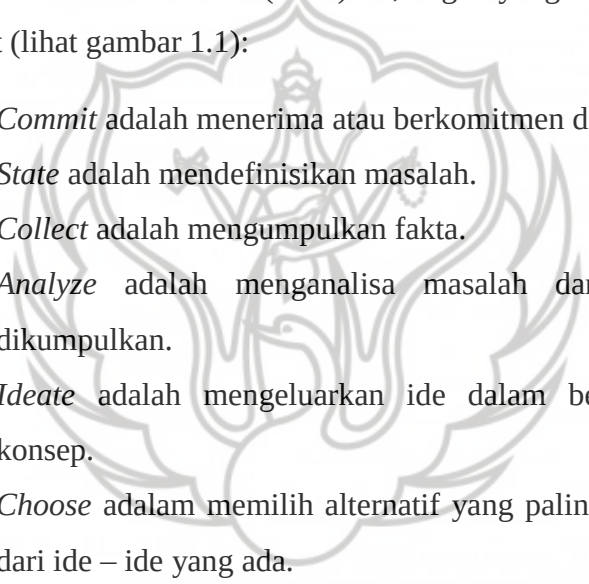
Metode desain yang digunakan dalam perancangan Museum Perumusan Naskah Proklamasi adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*. Berikut merupakan bagan Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer (2014):



Gambar 1.1 Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis
(Sumber: Jones, 1971)

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

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer (2014) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut (lihat gambar 1.1):

- 
- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
 - b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
 - c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
 - d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
 - e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
 - f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide – ide yang ada.
 - g. *Implemente* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
 - h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data menurut Rosemary Kilmer termasuk dalam analisis adalah *collect*. Merupakan langkah awal dalam pengumpulan data, yang dilakukan melalui wawancara dan survey

lapangan baik pengguna ruang maupun existing bangunan yang terdiri dari data fisik, data non fisik, data literatur, dan data tipologi.

Dalam penelusuran masalah mula – mula desainer membuat visual diagram yang akan membantu dalam menggambarkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek fisik, sosial psikologi, dan ekonomi.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain termasuk dalam tahap sintesis, bagian *ideate*. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mencari ide dan mengembangkan desain digunakan metode Matrik Pembentukan Konsep. Metode matrik pembentukan konsep adalah metode yang mengambil dua rangkaian faktor–faktor penting dari analisis dan membuat matrik dua dimensi untuk membantu mengeksplorasi konsep. Kunci untuk metode ini adalah menentukan rangkaian faktor – faktor untuk digunakan. Masing – masing rangkaian harus komprehensif dan saling melengkapi agar persimpangannya koheren (padu) dengan tujuan proyek – proyek tersebut (Kumar, 2013: 217). Berikut cara kerja metode ini yaitu: (1) pilih dua rangkaian faktor untuk menyusun matrik, (2) rangkaian factor yang dimaksud adalah gagasan dan rangka kerja. Gagasan dan rangka kerja didiskusikan yang selanjutnya dihasilkan konsep – konsep yang bermanfaat. Misalnya, pengelola museum dan pengunjung museum memiliki permasalahan tentang desain museum, (3) penuhi sel – sel matrik dengan konsep. Konsep yang dimaksud dalam hal ini adalah *brainstorm* (curah pendapat atau keluhan) dari pengelola dan pengunjung. Hasil *brainstorm* tersebut dikumpulkan dan divisualisasikan untuk mendukung dan memudahkan komunikasi antar pengguna ruang, (4) gunakan metode ini untuk mengeksplorasi konsep lebih jauh untuk mengisi dan meninjau celah baru yang ditemukan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluasi atau *Evaluate* adalah metode yang digunakan untuk meninjau kembali desain yang telah dihasilkan. Apakah desain tersebut telah mampu memecahkan permasalahan atau belum. Adapun metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain dalam penelitian ini adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang dapat membantu memutuskan prototipe yang harus digunakan dan yang perlu dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi solusi dalam penelitian ini yaitu *Pertama*, buatlah kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. *Kedua*, buatlah matriks evaluasi solusi, membuat *spreadsheet* dengan solusi – solusi yang dicatat dalam kolom pertama dan kriteria nilai pengguna sedangkan nilai penyedia dicatat dalam kolom – kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah. *Ketiga*, nilailah solusi – solusi, dengan cara memilih skala untuk menilai masing – masing solusi berdasarkan dua kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia. *Keempat*, petakan solusi pada peta, petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing – masing solusi. *Kelima*, analisis distribusi solusi. *Keenam*, bagikan hasil penelitian ini dan diskusikan langkah – langkah berikutnya.