

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



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Diwani Prabarani

1410110123

**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 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.

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.

i. Pendahuluan

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.

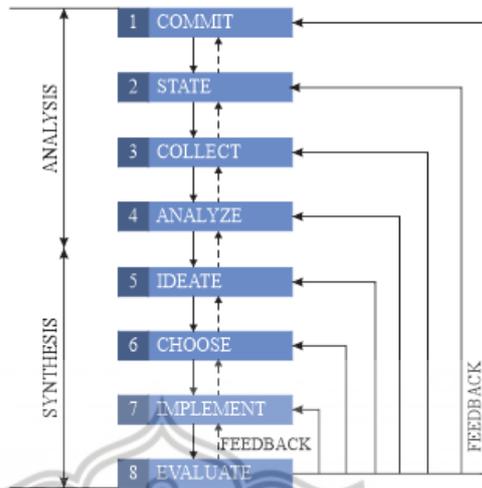
Museum ini merupakan museum sejarah yang menceritakan peristiwa perumusan naskah Proklamasi. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini semakin banyak museum yang menyuguhkan refrensi belajar yang *asyik* dan mudah. Salah satunya ialah penggunaan VR (*Virtual Reality*) yang sedang gencar digunakan di museum-museum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

ii. Metode 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.

iii. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan desain ini adalah meredesain sebuah museum sejarah dengan metode penyajian ruang pameran tetap yang interaktif serta mengembangkan fasilitas ruang.

Sasaran Desain dari redesain ini adalah untuk:

- Mendesain ruang pameran tetap sebuah bangunan museum cagar budaya yang lebih modern (berbasis teknologi yang sedang berkembang saat ini) tanpa menghilangkan nilai sejarah dari bangunan tersebut.
- Merancang dan mengembangkan fasilitas ruang pada museum yang interaktif dan berbasis teknologi.

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari *staff* Museum Perumusan Naskah Proklamasi Jakarta melalui wawancara dan survei lokasi. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan interior ruang pameran museum yang lebih modern sehingga menarik minat pengunjung.

Penerapan desain yang optimal serta pengaplikasian tema *Story from Past* dan konsep Memorabilia Proklamasi untuk menjawab keinginan klien dalam menciptakan suasana ruang pameran yang modern tanpa harus menghilangkan nilai sejarah dari bangunan tersebut dan menjadikan metode baru dalam berkunjung ke museum sehingga pengunjung tidak mudah merasa bosan dengan inovasi teknologi *display* yang interaktif.

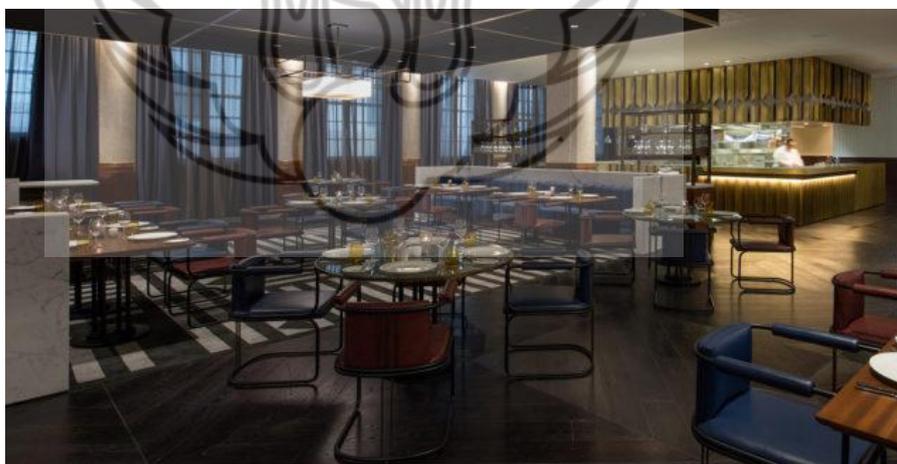
Redesain ini difokuskan pada seluruh area lantai 1 dan lantai 2. Dari kedua area tersebut didapatkan daftar kebutuhan ruang dan aktivitas pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Data Eksisting Museum
(Sumber: Survei Lapangan, 2017)

No	Nama Ruang	Jumlah Pengguna (orang)	Aktivitas	Luas Ruang (m ²)	Lantai 2				
					No	Nama Ruang	Jumlah Pengguna	Aktivitas	Luas Ruang (m ²)
Lantai 1					10	Koridor	5-10	Area penghubung antar ruang di lantai 2	28
1	Loby & R. Pengenalan	20-25	Ruang pertama di Munasprok sebagai pintu masuk, ruang tunggu dan ruang pengenalan	44	11	R. Sejarah Tentara PETA	5-10	Ruang <i>display</i> sejarah Tentara Petra	28
2	R. Pengesahan Naskah Proklamasi	10-15	Ruang peristiwa pengesahan naskah proklamasi	65	12	KM/Toilet 1	5-7	Dulunya digunakan sebagai KM/Toilet	15
3	R. Penerimaan	5-7	Ruang bertemunya Ir. Soekarno dan Laksamana Tadashi Maeda	37	13	R. Koleksi Peninggalan 1	5-10	Ruang yang berisi koleksi – koleksi peninggalan para proklamator yang berkaitan dengan perumusan naskah proklamasi	26
4	R. Perumusan	5-7	Ruang dirumuskannya naskah proklamasi	83					
5	R. Pengetikan	2-3	Ruang pengetikan naskah proklamasi	14	14	R. Koleksi Peninggalan 2	10-15	Ruang yang berisi koleksi – koleksi peninggalan para proklamator yang berkaitan dengan perumusan naskah proklamasi	40
6	R. Baca	10-15	Ruang baca untuk para pengunjung	26					
7	R. Transisi	5-10	Ruang antara R. Baca dengan R. Audio Visual	14	15	KM/Toilet 2	5-7	Dulunya digunakan sebagai KM/Toilet	12
8	R. Audio Visual	10-13	Ruang pemutaran film/dokumenter	28	16	R. Biografi 1	5-10	Ruang biografi para proklamator	24
9	R. Pameran Bulanan	5-7	Ruang penyimpanan pelakat/penghargaan milik museum	18	17	R. Biografi 2	10-15	Ruang biografi para proklamator	58
					18	KM/Toilet 3	5-7	Dulunya digunakan sebagai KM/Toilet	13

Pada redesain Museum Perumusan Naskah Proklamasi ini, tema yang diangkat adalah *Story from Past* yang bertujuan untuk menginterpretasikan sebuah cerita sejarah yang dikemas menjadi lebih menyenangkan untuk dipelajari baik untuk kalangan muda maupun tua. Karena pada dasarnya sejarah dipelajari berdasarkan teori, maka dengan tema ini memberikan referensi metode pembelajaran yang lain, bahwa pengetahuan sejarah selain dipelajari dengan teori juga dapat dinikmati dengan gambar dan diorama statis melalui teknologi *kekinian* sehingga akan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung terutama kaum *milenial*. Sedangkan konsep yang diangkat dan sesuai dengan tema tersebut ialah “Memorabilia Proklamasi”. Memorabilia Proklamasi berarti menggambarkan suatu peristiwa sejarah yang berkaitan dengan peristiwa penyusunan naskah proklamasi yang patut untuk dikenang. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, memorabilia sendiri berarti sesuatu atau peristiwa yang patut dikenang. Sedangkan kata Proklamasi disini mewakili sejarah peristiwa penyusunan naskah dan peristiwa lainnya yang terkait.

Kemudian gaya yang diterapkan adalah Gaya *Art Deco*. Hal ini disesuaikan dengan karakter bangunan museum tersebut. Selain itu *Art Deco* merupakan gaya yang sedang berjaya pada masa itu dan mewakili kondisi kemewahan arsitektur indis yang ada di Indonesia pada era penjajahan. Maka diharapkan hal ini mampu menjawab permasalahan desain seperti yang telah diuraikan diatas.

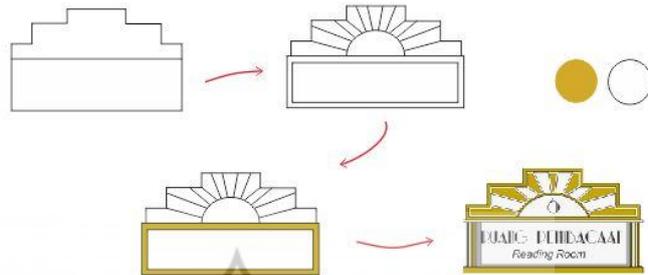


Gambar 1.2 Referensi Suasana Ruangan
(Sumber: *google.com*, 2018)

Warna yang diterapkan pada redesain interior Musuem Perumusan Naskah Proklamasi ini akan didominasi oleh warna putih, kuning, dan abu-abu kemudian akan dilengkapi dengan warna coklat, emas, silver, hitam serta warna lain sebagai aksen untuk mewujudkan kesan *Art Deco*. Warna – warna dominan ini merupakan warna yang diambil dari

warna eksisting bangunan. Selain itu warna ini juga memiliki karakter klasik yang mewakili kondisi dan peristiwa yang sudah lalu.

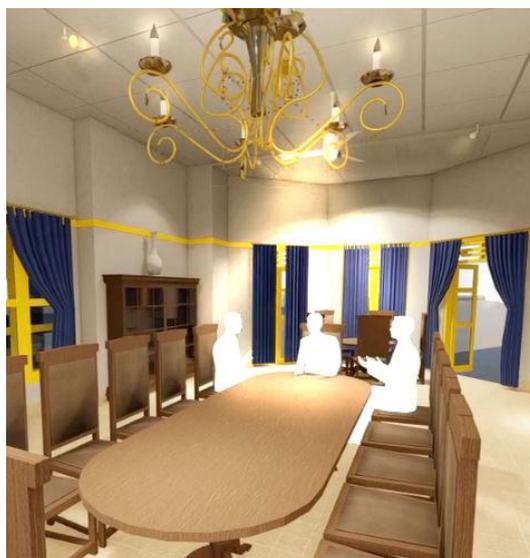
Untuk material yang akan digunakan antara lain *tempered glass*, kaca rayban yang dikhususkan untuk kaca pintu & jendela agar ruangan terkesan lebih gelap, kuningan, *plywood*, kaca akrilik, pipa *hollow*, plat besi, karpet dan *glasswool*. Material ini dipilih untuk mendukung ide konsep dan tema desain.



Gambar 1.3 Transformasi Bentuk
(Sumber: hasil desain, 2018)

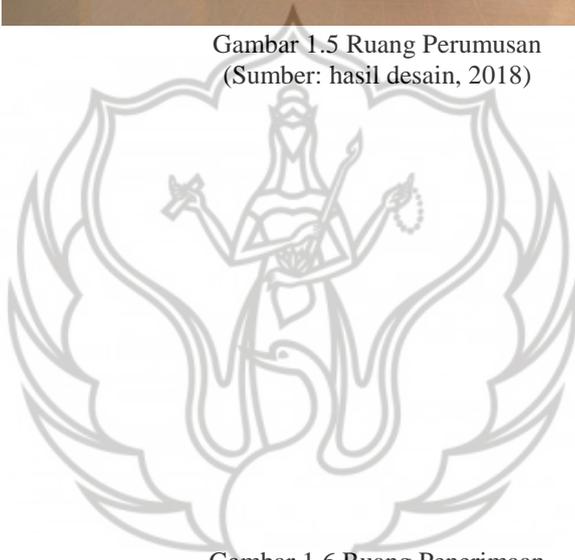


Gambar 1.4 Ruang Pengenalan
(Sumber: hasil desain, 2018)

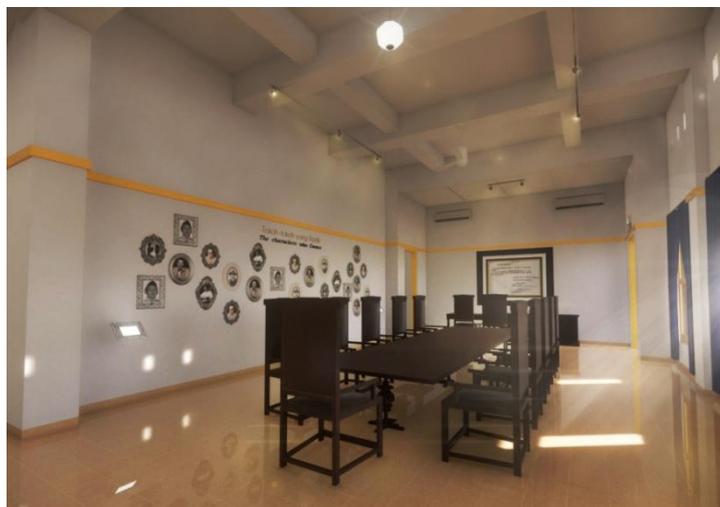




Gambar 1.5 Ruang Perumusan
(Sumber: hasil desain, 2018)

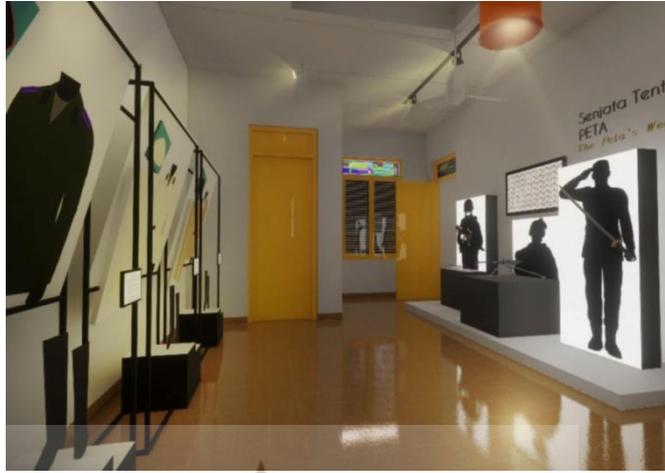


Gambar 1.6 Ruang Penerimaan
(Sumber: hasil desain, 2018)



Gambar 1.7 Ruang Pembacaan

(Sumber: hasil desain, 2018)



Gambar 1.8 Ruang Tentara PETA
(Sumber: hasil desain, 2018)



Gambar 1.9 Ruang Biografi 2
(Sumber: hasil desain, 2018)

Pada hasil desain diatas menggambarkan penggunaan media teknologi seperti yang ada pada ruang perumusan yaitu dengan media hologram, agar media pameran lebih menarik, adapun penggunaan *tv touchscreen*, dan *tab* sebagai *caption* pameran maupun alat pendukung *VR (Virtual Reality)* untuk setiap ruang pamer agar tercipta suasana yang lebih modern. Sedangkan penerapan gaya *art deco* lebih banyak diaplikasikan dengan warna, material dan asesoris ruang seperti *sign* nama ruang yang sudah tergambar diatas.

iv. Kesimpulan

Dalam redesain Museum Perumusan Naskah Proklamasi ini penerapan *digital display* menggunakan media elektronik seperti hologram, *led tv touchscreen*, dan *tab* lebih banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan pameran pada setiap ruang. Selain untuk menjawab permasalahan juga menjadikan interior ruang pameran lebih modern tanpa perlu merubah bentuk bangunan yang sudah ada. Sehingga dengan redesain ini museum dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung melalui fasilitas yang dikembangkan dan dapat dijadikan sebagai tempat wisata interaktif untuk dapat bersaing maupun menginspirasi museum lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- De Chiara, Joseph & Callender, John Hancock, 1983. *Time Saver Standard for Building Types*, Singapore: McGraw-Hill, Inc.
- International Council of Museum (ICOM). 2013. *Running A Museum: A Practical Handbook*. Paris: ICOM
- Lefaan, A. Y. 2010. *Landasan Konseptual dan Perencanaan dan Perancangan Studio Rekaman Musik Di Yogyakarta*. Tugas akhir. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya (UAJY). Yogyakarta.
- Neufert, Ernest & Peter. 1977. *Architect's Data*. London: Crosby Lockwood & Son Ltd.
- Perpustakaan Nasional RI 2011. *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*. 30 November 2011. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Sutaarga, M. Amir. 1989. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Asiarto, Lutfi dkk. 2010. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta: Direktorat Museum.
- Soekiman, Djoko. 2000. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Nas, J. M. Peter & Martien. 2009. *Masa Lalu dalam Masa Kini*. Terjemahan oleh Alex Tri Kantjono W., dkk. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- www.munasprok.or.id , diakses pada bulan April 2018
- <http://www.netralnews.com/news/singkapsejarah/read/28706/sejarah.nam.batavia> , diakses pada 19 Mei 2018, pukul 20.39 WIB
- <http://www.google.com/> , google image search engine. 2018.