

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM BASOEKI ABDULLAH
JAKARTA SELATAN**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Salma Listiya S.A.S

1411948023

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM BASOEKI ABDULLAH. Diajukan oleh Salma Listiya S.A.S, NIM 1411948023, Program S-1 Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal **8 Agustus 2018.**

Pembimbing 1 / Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Pembimbing 2 / Anggota

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001

Cognate / Anggota

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

Ketua Program Studi S-1 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

**PERANCANGAN
INTERIOR MUSEUM BASOEKI ABDULLAH
JAKARTA SELATAN**

Salma Listiya S.A.S

Abstrak

Bangunan Museum Basoeki Abdullah dulunya merupakan bekas kediaman Basoeki Abdullah yang kemudian diresmikan menjadi sebuah museum pada tahun 2001. Museum ini dibangun atas wasiat dari Basoeki Abdullah yang ingin menghibahkan rumah beserta isinya kepada negara.

Pada mulanya museum ini hanya mempunyai 1 bangunan, namun seiring berjalannya waktu pemerintah selaku pengelola melakukan pembangunan gedung baru yang bertujuan agar dapat memamerkan lebih banyak karya Basoeki Abdullah. Penataan ulang pada setiap koleksi mengakibatkan fungsi masing-masing gedung menjadi kurang jelas dan kurang sesuai dengan tujuan awal museum tersebut dibuat. Perubahan fungsi bangunan pada bekas rumah yang kemudian dialih fungsikan menjadi sebuah museum dirasa kurang maksimal karena masih banyaknya ruang dan sekat yang kurang mendukung *display* koleksi. Selain itu bangunan museum juga kurang mencirikan Basoeki Abdullah terutama pada gedung baru yang masih terlihat polos.

Atas dasar itulah perancangan interior Museum Basoeki Abdulllah mengambil konsep *Journey of Life* yang dapat mewakili perjalanan karir Basoeki Abdullah semasa hidupnya. Konsep ini digunakan untuk membagi fungsi masing-masing gedung sesuai dengan alur cerita yang dibuat. Pemilihan gaya modern minimalis pada museum, pemilihan skema warna dan juga pengaplikasian elemen dekoratif dibuat dan disesuaikan dengan konsep gaya yang dipilih diharapkan mampu menjadi solusi dan dapat mengoptimalkan tujuan dari Museum Basoeki Abdullah.

Kata Kunci : Pelukis, Journey, Modern, Interior, Museum

DESIGNING
INTERIOR OF BASOEKI ABDULLAH MUSEUM
SOUTH JAKARTA
Salma Listiya S.A.S

Abstract

Building Museum Basoeki Abdullah formerly the residence of Basoeki Abdullah which was then inaugurated into a museum in 2001. The museum was built on the will of Basoeki Abdullah who wish to grant the house and its contents to the country.

At first, this museum has only one building, but over time the government as the manager to do the construction of a new building that aims to showcase more works Basoeki Abdullah. The rearrangement of each collection resulted in the function of each building being less clear and less in line with the original purpose of the museum was made. Changes in the function of the building on the former house which then converted to a museum become less feasible because there is still a lot of space and bulkheads that do not support the display collection. Besides that the museum building also lacks the characteristics of Basoeki Abdullah especially in the new building which still looks plain.

On that basis the design of the interior Museum Basoeki Abdulllah take the concept of Journey of Life that can represent the career of Basoeki Abdullah during his lifetime. This concept is used to divide the function of each building according to the storyline that is made. The selection of modern minimalist style in the museum, the selection of color schemes and also the application of decorative elements created and adapted to the concept of the selected style is expected to be a solution and can optimize the purpose of the Museum Basoeki Abdullah.

Keywords: Painter, Journey, Modern, Interior, Museum

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang maha kuasa beserta berbagai kemudahan yang telah diberikan
2. Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa mengingatkan kebaikan dan menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan doa, kemudahan dan dukungan bagi kelancaran Tugas Akhir penulis.
4. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T selaku dosen pembimbing I dan Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah membimbing, memberi masukan, nasihat, saran dan dukungan selama proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku dosen wali.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A selaku Ketua Jurusan S-1 Desain , Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Pimpinan serta para staf Museum Basoeki Abdullah Cilandak Barat, Jakarta Selatan atas waktu dan izin survey guna kelengkapan data Tugas Akhir Karya Desain.

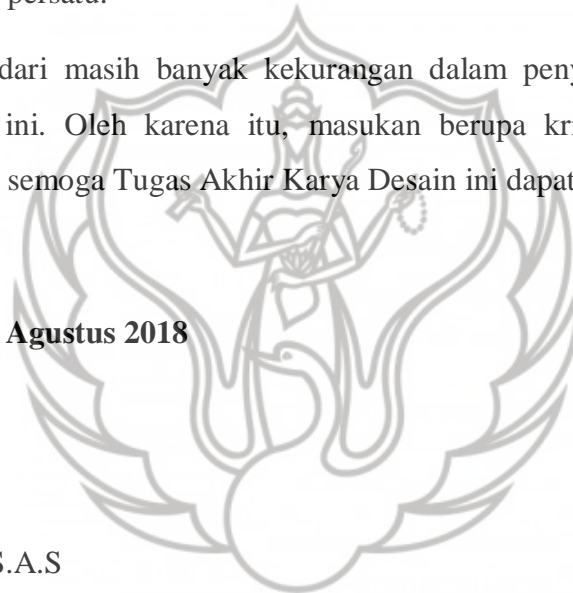
9. Bapak Rohadi HDII atas bantuan, bimbingan dan masukannya dalam perancangan Tugas Akhir.
10. Kiki Aini yang sudah sangat membantu dalam kelengkapan data Museum Basoeki Abdullah.
11. Teman – teman Galih Ario, Iwang Yudita, Annisa Nugrahani, Diwani Prabarani yang turut membantu kelancaran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
12. Serta semua pihak yang turut membantu dan memotivasi saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat disebutkan 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, 8 Agustus 2018

Penulis

Salma Listiya S.A.S



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	6
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Program Desain	21
1. Tinjauan Desain	21
2. Sasaran Desain	22
C. Data	22
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	
A. Pernyataan Masalah	42
B. Ide Solusi Desain	44
C. Pendekatan Konsep Desain	48
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif Desain	50
B. Evaluasi Pemilihan Desain	71
C. Hasil Desain	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Standar Luas Objek Pamer	16
Tabel 1.2 Tinggi rata-rata manusia dan jarak pandang.....	18
Tabel 2.1 Data Non Fisik	26
Tabel 2.2 Data Non Fisik	31
Tabel 2.3 Data Literatur	35
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan & Kriteria.....	38
Tabel 3.1 Ide & Solusi Desain Area Entrance.....	44
Tabel 3.2 Ide & Solusi Desain Area Pengenalan.....	45
Tabel 3.3 Ide & Solusi Desain Area Kamar Tidur	45
Tabel 3.4 Ide & Solusi Desain Area Replika Ruang Tamu	46
Tabel 3.5 Ide & Solusi Area Ruang Pamer	46
Tabel 3.6 Ide & Solusi Desain Area Galeri Lukisan	47
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Material	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pola Pikir Perencanaan	3
Gambar 2.1 Standar Luas Area Pamer Objek	16
Gambar 2.2 Standar Alur Sirkulai Ruang Pamer	16
Gambar 2.3 Jarak Pandang Pajangan Dinding	17
Gambar 2.4 Tinggi Rata-rata Manusia.....	18
Gambar 2.5 Gerak Anatomi.....	22
Gambar 2.6 Pencahayaan Buatan.....	18
Gambar 2.7 Tampak Depan Museum Basoeki Abdullah.....	21
Gambar 2.8 Lokasi Museum Basoeki Abdullah.....	23
Gambar 2.9 Kepengurusan Museum Basoeki Abdullah.....	24
Gambar 2.10 Lantai 1 Museum Basoeki Abdullah	29
Gambar 2.11 Lantai 2 Museum Basoeki Abdullah	30
Gambar 2.12 Tampak Depan Museum Basoeki Abdullah.....	28
Gambar 3.1 Pola Pikir Perancangan Ide Desain.....	48
Gambar 4.1 Moodboard	51
Gambar 4.2 Color Scheme	51
Gambar 4.4 Elemen Dekoratif.....	53
Gambar 4.5 Diagram Matriks.....	56
Gambar 4.6 Diagram Matriks.....	57
Gambar 4.7 Block Plan	58
Gambar 4.8 Bubble Plan	59
Gambar 4.9 Stacking Plan.....	60

Gambar 4.10 Layout	61
Gambar 4.12 Rencana Lantai 1	62
Gambar 4.11 Rencana Lantai 1	62
Gambar 4.14 Rencana Plafond lt. 1	63
Gambar 4.13 Rencana Plafond lt. 2	63
Gambar 4.15 Furniture Pabrikasi Alternatif 1	64
Gambar 4.16 Furniture Pabrikasi Alternatif 2	64
Gambar 4.17 Furniture Custom Alternatif 1	65
Gambar 4.18 Furniture Custom Alternatif 2	65
Gambar 4.19 Furniture Custom Alternatif 1	66
Gambar 4.20 Furniture Custom Alternatif 2	66
Gambar 4.21 Furniture Custom Alternatif 1	67
Gambar 4.22 Furniture Custom Alternatif 2	67
Gambar 4.23 Referensi Pencahayaan Alami	68
Gambar 4.24 Area Entrance	72
Gambar 4.25 Area Pengenalan	72
Gambar 4.26 Area Kamar Tidur & Keluarga	73
Gambar 4.27 Area Koleksi dan R. Tamu	73
Gambar 4.28 Area Benda Seni Koleksi	75
Gambar 4.29 Area Galeri Lukisan	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum Basoeki Abdullah terletak di Jalan Keuangan Raya No. 19 Cilandak Barat, Jakarta Selatan, kini menjadi salah satu tempat favorit bagi para pelukis dan pecinta seni untuk melihat dan menengok secara langsung karya agung dari sang maestro lukis Indonesia, Basoeki Abdullah. Bangunan yang kini digunakan sebagai museum ini merupakan kediaman pribadi Basoeki Abdullah yang kemudian diresmikan menjadi sebuah museum pada 25 September 2001. Museum ini didirikan atas wasiat Basoeki Abdullah yang meninggal dunia pada 5 November 1993. Museum Basoeki Abdullah berisi tentang lukisan dan koleksi pribadi seperti patung, topeng, wayang dan senjata. Pada perkembangannya, kementerian pendidikan dan kebudayaan selaku pengelola museum melakukan perluasan museum dengan membangun gedung baru yang berdampingan dengan gedung lama pada tahun 2014. Pembangunan gedung baru sendiri dimaksudkan agar dapat memamerkan lebih banyak karya lukisan maupun benda koleksi pribadi Basoeki Abdullah. Selain itu pembangunan gedung baru juga dimaksudkan agar lebih dapat mengakomodasi pengunjung yang datang ke Museum Basoeki Abdullah, sehingga dapat membuat museum sebagai sarana edukasi yang representatif untuk dikunjungi.

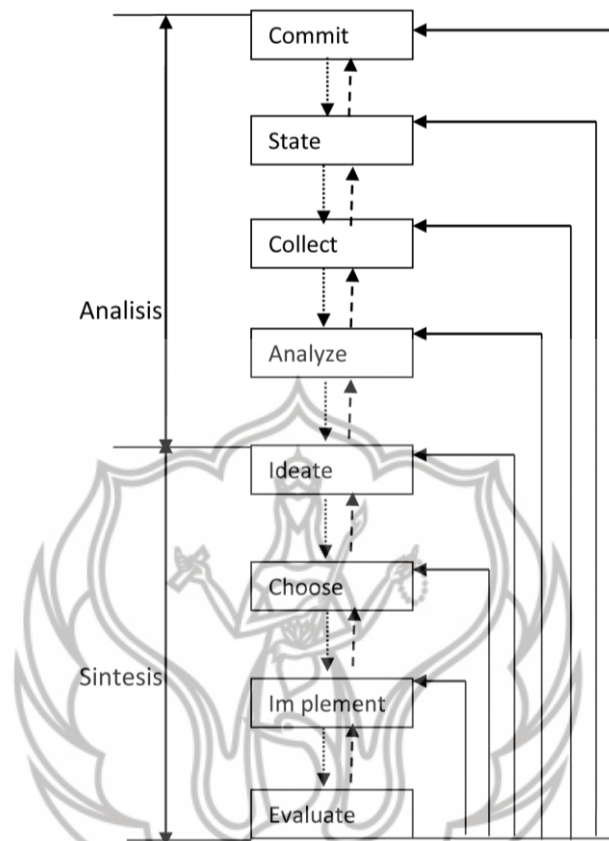
Penataan ulang koleksi yang ada pada kedua gedung tersebut perlu dilakukan terutama pada gedung lama yang merupakan bekas kediaman Basoeki Abdullah. Penataan ulang yang dimaksud adalah berupa pengembalian koleksi yang sebelumnya ada pada gedung lama. Koleksi yang ada sekarang peletakannya tidak urut dan teracak sehingga membuat fungsi ruang kurang nampak. Kedua gedung tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Gedung lama lebih bercerita tentang sosok pribadi Basoeki Abdullah,

sedangkan pada gedung baru lebih bercerita tentang karya-karya lukisan Basoeki Abdullah. Karena adanya penambahan gedung baru, kemudian dilakukan penataan ulang pada seluruh koleksi museum termasuk koleksi pada gedung lama. Sehingga penataan ulang tersebut mengakibatkan fungsi ruang pada kedua gedung tersebut menjadi teracak dan tidak sesuai pada rencana awal fungsi gedung tersebut dibuat.

Di era ini banyak museum di Jakarta telah menggunakan teknologi untuk menyajikan informasi lebih tentang sebuah objek/karya. Desain museum yang dibuat melalui pendekatan teknologi yang representatif tentu dapat membuat museum tidak hanya menjadi tempat yang menyenangkan untuk dikunjungi namun juga sebagai sarana edukasi yang menyenangkan untuk semua kalangan. Penerapan teknologi tersebut diharapkan dapat menunjang interior museum, sehingga terlihat lebih menarik dan lebih modern. Pada desain, ruangan dapat dibuat sedemikian rupa agar menunjang perangkat teknologi yang digunakan berupa pemasangan LCD Touchscreen ataupun wall touchscreen yang digunakan sebagai layar interaktif agar pengunjung dapat belajar sambil bermain. Selain itu pendekatan teknologi tambahan lain yang dapat menjadi sebuah inovasi baru adalah berupa penggunaan perangkat android/IOS yang kemudian dikolaborasi dengan teknologi scan QR / teknologi sensor, sehingga setiap pengunjung dapat merasakan pengalaman baru ketika berkunjung ke museum. Dengan inovasi tersebut diharapkan pengunjung dapat mengetahui secara pasti letak dan informasi mengenai koleksi/lukisan yang ada pada museum tanpa menggunakan tour guide sekalipun. Tentu dengan inovasi tersebut diharapkan menjadi sebuah daya tarik tersendiri bagi masyarakat agar semakin menarik minat masyarakat agar mau berkunjung ke museum. Selain itu terdapat juga beberapa fasilitas yang perlu diperbaiki seperti desain gedung baru yang tidak mempresentasikan sebuah galeri seni, dan juga desain signage penunjuk arah yang masih seadanya, selain itu masih minimnya signage larangan standar pada museum yang masih belum lengkap.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Pola Pikir Perencanaan
(Sumber: Rosemary Killmer, 1992)

Berikut penjabaran dari proses desain yang dikemukakan Rosemary Kilmer:

a. *Commit*

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima masalah yang ada.

Dalam perancangan ini penulis menerima masalah yang ada berdasarkan survey lapangan yang telah dilakukan.

b. State

Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah.

Dalam perancangan ini masalah yang telah didapat kemudian dianalisa agar dapat menentukan problem museum.

c. Collect

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan *survey*.

Dalam perancangan ini penulis mengumpulkan banyak data informasi sebagai pembanding mengenai masalah yang ada di museum.

d. Analyze

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, untuk menemukan hal yang paling berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

Dalam perancangan ini setelah mendapatkan cukup informasi berkaitan dengan masalah yang ada penulis kemudian menganalisa masalah yang kemudian dicocokkan dengan data informasi yang didapat agar dapat menentukan solusi yang tepat untuk masalah yang ada.

e. Ideate

Tahap paling kreatif dari proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul.

Dalam perancangan ini penulis mulai mengembangkan ide-ide desain untuk perancangan museum berupa sketsa ide interior maupun alternatif pengisi ruang.

f. Choose

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang sesuai dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien.

Dalam perancangan ini penulis mempertimbangkan berbagai aspek untuk menentukan alternatif terpilih dari desain-desain yang telah dibuat.

g. Implement

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi.

Dalam perancangan ini setelah penulis menentukan alternatif terpilih kemudian dibuatlah gambar kerja dan desain 3D sebagai *final desain*.

h. Evaluate

Proses *review* dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan.

Dalam perancangan ini penulis kemudian melakukan penilaian untuk menilai apakah desain telah berhasil memecahkan masalah dan memberikan solusi yang baik.

2. Penjelasan Proses Desain

Berikut penjabaran dari proses desain :

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu

a) Survey Lapangan

Survey dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, dengan langsung mengunjungi tempat yang bersangkutan. Data yang dibutuhkan mencakup denah layout, foto-foto kondisi lapangan, data eksisting, dan kegiatan di dalamnya.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengelola dan pekerja yang bersangkutan, seperti jumlah karyawan, struktur organisasi, jam operasional museum, rata-rata jumlah pengunjung.

c) Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencari referensi, dan bahan-bahan teori dari berbagai sumber yang diperlukan terkait dengan perancangan. Studi literatur dalam perancangan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi/data-data terkait definisi, fungsi, jenis, dan semua hal yang dibutuhkan dalam proses perancangan Museum Basoeki Abdullah.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1. Metode Brainstorming

Brainstorming adalah teknik kreativitas dengan mengumpulkan sumber-sumber ide spontan untuk menemukan kesimpulan terbaik dari suatu masalah tertentu. Brainstorming idealnya dilakukan dengan pendekatan informal untuk mencari konsep kreatif dengan berpikir *open minded*. Hal ini mendorong lahirnya ide-ide bebas tanpa aturan dan pembatasan. Beberapa ide ini dapat menjadi solusi kreatif untuk

sebuah permasalahan, sementara ide-ide lain dapat menjadi solusi kreatif untuk sebuah permasalahan, sementara ide-ide lain dapat memicu lebih banyak gagasan yang baru. Dalam melakukan brainstorming ada 4 aturan dasar, yaitu :

- *No judgement just listen*
- *Free Imagination*
- *More head, more idea*
- *Develop new idea for all*

2. Referensi

Metode pencarian ide selanjutnya adalah dengan mencari referensi desain museum yang bisa dijadikan sebagai acuan desain, baik melalui internet ataupun buku desain interior.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode Evaluated (*Critically Review*) adalah proses review membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai, apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Dengan melihat apa yang dipelajari atau didapat dari pengalaman dan apa pengaruh atau hasil desain, nantinya akan digunakan sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi. Langkah-langkah dilakukan untuk evaluasi yaitu:

1. *Self Analyst*
2. *Solicited Opinions*
3. *Studio Critism*
4. *Postoccupancy*