

**JURNAL PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM BASOEKI ABDULLAH
JAKARTA SELATAN**



PERANCANGAN

Salma Listiya S.A.S

1411948023

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

2018

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

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 Abdallah 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

I. PENDAHULUAN

Museum Basoeki Abdullah terletak di Jalan Keuangan Raya No. 19 Cilandak Barat, Jakarta Selatan. Bangunan yang kini digunakan sebagai museum ini merupakan bekas kediaman pribadi Basoeki Abdullah yang kemudian diresmikan menjadi sebuah museum pada 25 September 2001.

Pada perkembangannya, kementerian pendidikan dan kebudayaan selaku pengelola museum melakukan perluasan 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

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 kurang sesuai pada rencana awal fungsi gedung tersebut dibuat.

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. Tentu dengan inovasi tersebut diharapkan menjadi sebuah daya tarik tersendiri agar semakin menarik minat masyarakat agar mau berkunjung ke museum.

II. METODE PERANCANGAN

A. Proses Desain

Metode perancangan yang digunakan adalah metode desain yang dikemukakan oleh Rosemerry Killmer dan di dalamnya terdapat 2 tahap, yaitu analisis dan sintetis. Dua tahap ini kemudian dibagi menjadi 8 langkah yaitu :

1. *Commit* adalah menerima masalah yang ada.
2. *State* adalah mendefinisikan masalah.
3. *Collect* adalah pengumpulan data.
4. *Analyze* adalah menganalisa data-data yang telah dikumpulkan.
5. *Ideate* adalah menentukan ide-ide desain dalam bentuk skematik dan alternatif.
6. *Choose* adalah memilih alternatif desain yang sesuai
7. *Implement* adalah menuangkan desain terpilih ke dalam bentuk 2D maupun 3D.
8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang telah dihasilkan.

B. Metode Desain

1. Metode Pengumpulan Data

a. Survey Lapangan

Survey dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, dengan langsung mengunjungi tempat yang bersangkutan. Data yang dibutuhkan mencakup denah layout

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

2. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

a. 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*
- *Develope new idea for all*

b. Referensi

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

3. 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:

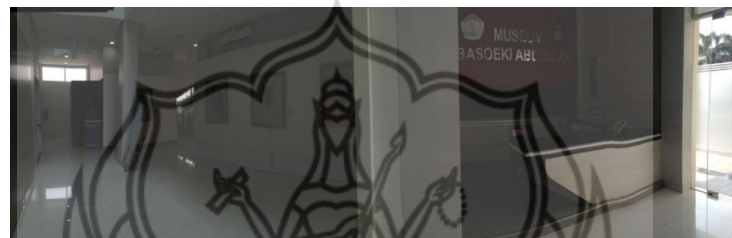
1. *Self Analyst*
2. *Solicited Opinions*
3. *Studio Critism*
4. *Postoccupancy*

III. PEMBAHASAN DAN HASIL PERANCANGAN

1. Data Lapangan



Gambar 1.1 Tampak Depan
(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 1.2. Entrance
(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 1.3. Galeri Kontemporer
(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 1.4. Ruang Pamer Lantai 1

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



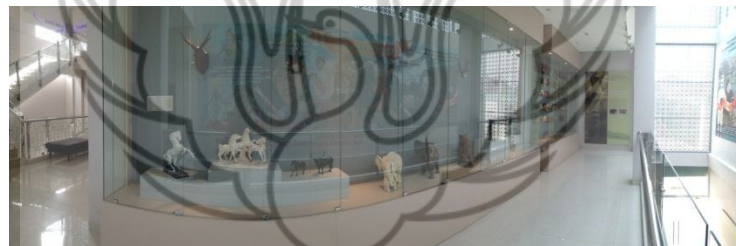
Gambar 1.5. Ruang Pamer Lantai 2

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 1.6. Tampak Luar Galeri

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)



Gambar 1.7. Hall Lantai 2

(Sumber : Survey Lapangan, 2017)

Lingkup Perancangan Museum Basoeki Abdullah :

- a. Area Ticketing 27,5 m²
- b. Ruang Pamer Koleksi lantai 1 Gedung Lama 76,1 m²
- c. Ruang Pamer Koleksi lantai 2 Gedung Lama 90 m²
- d. Ruang Pamer Lukisan lantai 1 Gedung Baru 60 m²
- e. Ruang Pamer Lukisan lantai 2 Gedung Baru 60 m²

C. Permasalahan Desain

Berdasarkan dari data-data yang sudah di dapatkan baik dari lapangan, data literatur, dan informasi dari klien, maka Perancangan Interior Museum Basoeki Abdullah meliputi beberapa bagian pada museum ini.

Permasalahan interior Museum Basoeki Abdullah adalah:

1. Bagaimana merancang interior Museum Basoeki Abdullah Jakarta Selatan yang bernuansa modern pada gedung lama tanpa mengurangi aspek historis pada beberapa area tertentu?
2. Bagaimana merancang interior Museum Basoeki Abdullah Jakarta Selatan yang mencirikan Basoeki Abdullah?

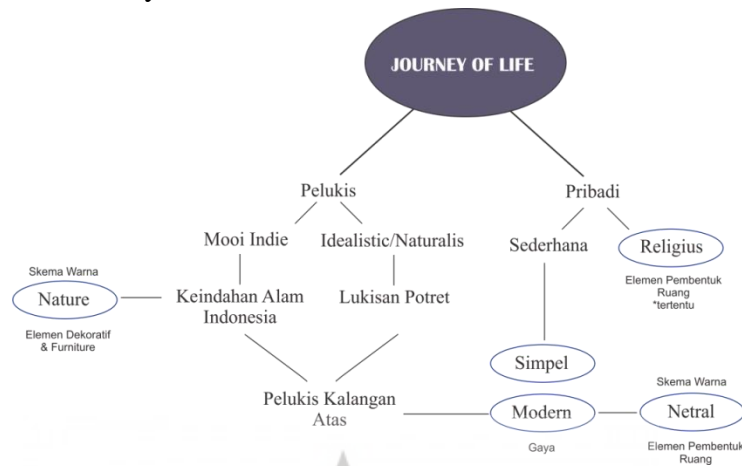
D. Ide Solusi Desain

Berikut adalah penjabaran ide solusi desain sesuai dengan permasalahan yang ada :

1. Mempertahankan area ruang tertentu sesuai dengan kondisi aslinya agar pengunjung tetap dapat merasakan nuansa historis pada rumah tersebut. Dengan bantuan teknologi modern diharapkan pengunjung dapat lebih mendalami sosok Basoeki Abdullah lewat koleksi/karya lukisan yang dipajang di museum.
2. Menata ulang seluruh koleksi dan memaksimalkan tiap desain ruang sesuai dengan tema yang telah dipilih. Dengan berbagai alternatif desain sesuai hasil dari penjabaran ide rancangan desain yang telah dibuat.

E. Pembahasan

1. Tema & Gaya



Gambar 2.1. Pola Pikir Perancangan Ide Desain

Sumber : (Hasil Perancangan Desain, 2018)

Dari penjabaran diatas maka tema dasar yang dipakai dalam perancangan interior Museum Basoeki Abdullah adalah *Journey of Life* yang dapat mewakili sosok Basoeki Abdullah. Semasa hidupnya Basoeki Abdullah dikenal sebagai pelukis Mooi Indie “Keindahan Alam Nusantara” yang dikenal sejak jaman Hindia Belanda. Selain itu Basoeki Abdullah juga terkenal dengan gaya lukisannya yang idealistic dan naturalis. Karena kepiawaiannya dalam melukis itulah yang mengantarkan sosok Basoeki ke dalam kelompok kalangan atas seperti Soekarno, Soeharto bahkan sampai pernah menjadi pelukis resmi kerajaan Thailand. Namun disisi lain beliau adalah sosok yang tetap sederhana dan seorang katolik yang taat.

Dari penjabaran tema cerita di atas, beberapa poin yang dapat diambil sebagai ide desain dalam perancangan adalah sebagai berikut :

- Tema : Journey of Life
- Gaya : Modern
- Skema Warna : Nature & Netral

Gaya modern yang simpel sebagai gambaran Basoeki sebagai pelukis kalangan atas yang tetap sederhana. Sedangkan untuk skema warna nature sebagai gambaran Basoeki Abdullah sebagai pelukis Mooi Indie, dan warna netral sebagai pendukung gaya modern. Selain itu karakter Basoeki yang religius juga akan diaplikasikan pada salah satu pembentuk ruang yang ada pada museum sebagai gambaran bahwa Basoeki juga adalah seorang Katolik yang taat.

2. Suasana



Gambar 2.2 Pola Pikir Perancangan Ide Desain

Sumber : (Hasil Perancangan Desain, 2018)

Dengan basis teknologi yang tengah marak berkembang saat ini perpaduan antara teknologi modern dan *historical side* dari Basoeki Abdullah diharapkan mampu menghadirkan suasana yang informatif, inovatif, edukatif, interaktif dan berbeda.

3. Komposisi Warna



Gambar 2.3. Skema Warna

Sumber : (Hasil Perancangan Desain, 2018)

Skema warna yang dipilih merupakan gambaran yang mewakili mood indie itu sendiri, yaitu warna-warna alami yang menggambarkan keindahan alam Indonesia.. Dalam pemilihan skema warna diatas dipilih warna-warna yang cenderung kalem dan gelap agar terkesan netral dan cocok dipadukan dengan gaya modern. Selain itu pemilihan warna yang cenderung netral dipilih agar benda koleksi tampak lebih menonjol dan dapat terlihat hidup.

4. Material



Gambar 2.4. Material

Sumber : (Hasil Perancangan Desain, 2018)

Material yang dipakai dalam ruangan sangat berpengaruh terhadap suasana ruang dan efek yang akan ditimbulkan, terutama dalam penggunaan material pada museum yang disesuaikan dengan fungsi masing-masing ruang yang berbeda.

F. Hasil Desain

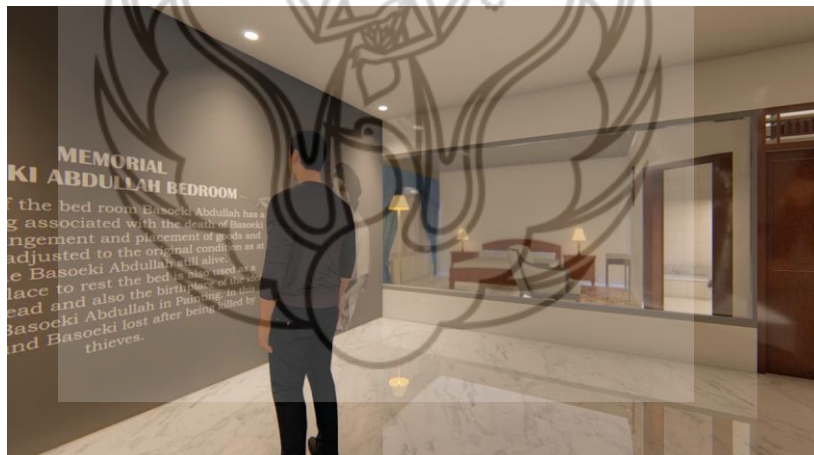


Gambar 3.1 Area *Entrance*

(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



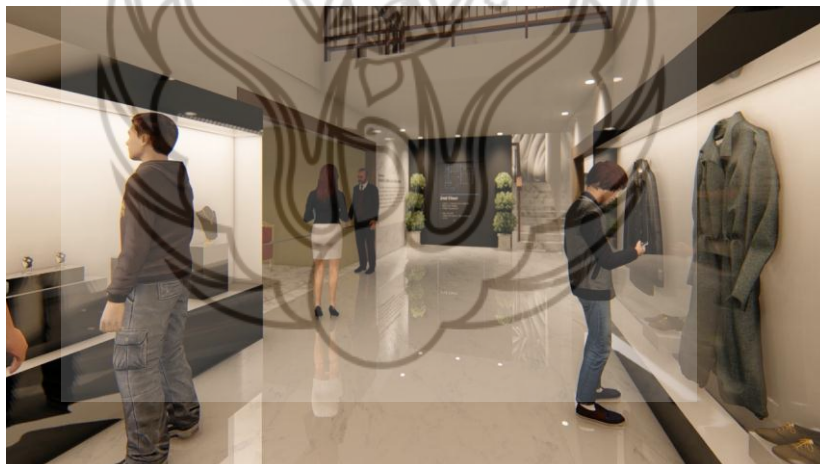
Gambar 3.2 Area Pengenalan
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.3 Area Kamar Tidur & Keluarga
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.4 Area R.Tamu
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.5 Area Koleksi Item Pribadi
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.6 Area Koridor Lantai 2
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.7 Area Interaktif 1
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.8 Area Interaktif 2
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 3.9 Area Galeri Tetap
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 4.0 Area Galeri Kontemporer
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 4.1 Area Balkon
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



Gambar 4.2 Area Meja Informasi
(Sumber : Hasil Perancangan, 2018)



IV. KESIMPULAN

Perancangan interior Museum Basoeki Abdullah Jakarta Selatan menggunakan metode desain dari *Rosemary Kilmer* yang terbagi menjadi 8 langkah yaitu *commit* (menerima masalah yang ada), *state* (menentukan masalah), *collect* (survey lapangan), *Analyze* (Programming), *Ideate* (pencarian ide), *Choose* (pemilihan desain), *Implement* (penerapan ide), *Evaluate* (evaluasi dari desain yang telah dicapai).

Konsep *Journey of Life* dengan pemilihan gaya modern ini dipilih berdasarkan penjabaran permasalahan yang ada melalui analisa desain dan masalah yang kemudian disesuaikan dengan tujuan museum ini dibuat yaitu agar masyarakat luas dapat lebih mengenal dan mengenang karya dari maestro lukis Indonesia Basoeki Abdullah.

Gaya modern dipilih sesuai dengan penjabaran ide desain yang telah dibuat sebelumnya yaitu guna mendukung desain yang dirancang mewakili sosok Basoeki Abdullah. Selain itu gaya ini juga dipilih guna menyesuaikan bangunan baru museum yang belum mengoptimalkan bangunan yang ada. Pendekatan teknologi mutakhir yang digunakan pada museum juga mempengaruhi gaya yang dipilih.

Desain yang dihasilkan diharapkan mampu menjawab permasalahan dengan penerapan konsep yang tepat, serta mampu menjadikan Museum Basoeki Abdullah sebagai salah satu museum biografi seni modern.

V. DAFTAR PUSTAKA

Killmer, Rosemary. 2002. *Designing Interior*. California : Wadsworth Publishing Company.