

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut data dan informasi yang dikeluarkan dari statistik kebudayaan tahun 2019 oleh Kemendikbud, saat ini Indonesia mempunyai sejumlah 435 museum, baik yang dikelola oleh pemerintah, perorangan, ataupun masyarakat. Di Jakarta sendiri terdapat 64 museum. Total tersebut masih akan terus meningkat bersamaan dengan berjalannya pembangunan museum baru. Pada saat ini, museum tradisional yang sebelumnya memiliki tujuan pendirian untuk melestarikan koleksi, menjadi museum yang modern dan menghasilkan pergeseran orientasi tujuan dari koleksi ke pengalaman pengunjung. Dari sekian banyak museum yang ada di Indonesia, hanya beberapa museum yang layak dan dapat dijadikan ruang sebagai sumber inspirasi, dengan cara media interaktif dan suasana yang berbeda pada museum untuk menarik minat generasi milenial saat ini. Hal ini dikatakan oleh Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kemendikbud. Di Indonesia banyak museum yang menyajikan koleksi seni rupa, dan museum seni pun sering dijadikan tempat kunjungan belajar oleh siswa ataupun mahasiswa. Dari sekian banyak museum seni yang ada, masih terdapat permasalahan umum yang menjadikan museum seni tidak nyaman untuk dikunjungi. Permasalahan umum tersebut dari segi objek koleksi, seperti sistem display yang masih tidak sesuai standar pemerintah, sampai pada sistem keamanan yang tidak ada padahal objek yang dipamerkan bernilai sejarah tinggi.

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan salah satu museum nasional yang berada pada Kawasan Kota Tua Jakarta. Museum ini diresmikan pada tahun 1990, dan dari tahun 2015 belum terdapat perubahan interior. Dalam penyajian koleksi pun museum ini masih kurang bisa menarik pengunjung karena beberapa pengunjung merasa tidak mengerti dengan *storyline* yang ada pada museum ini dan menjenuhkan bagi pengunjung museum, penataan objek pameran yang tidak sesuai dengan standar pemerintah, tidak adanya media interaktif, suasana yang ditawarkan museum ini pun tidak ada yang berbeda, tidak jelasnya sirkulasi untuk pengunjung dan operasional, belum terdapat sistem keamanan yang sesuai dengan standar, serta museum ini belum memfasilitasi sarana kegiatan dari penggiat seni yang mendukung visi dan misi dari museum. Diantara museum lain yang berada di Kawasan Kota Tua Jakarta, Museum Seni Rupa dan Keramik adalah museum yang paling sedikit

pengunjung. Hal ini pun diperkuat dengan data jumlah pengunjung museum yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. Jumlah pengunjung tahun 2017 pada Museum Seni Rupa dan Keramik berjumlah 206.495 jiwa, sedangkan jumlah pengunjung pada Museum Sejarah Jakarta (Museum Fatahillah) jumlah pengunjung sebanyak 798.139 jiwa, dan untuk Museum Wayang jumlah pengunjung sebanyak 381.106 jiwa.

Pengunjung yang berdatangan ke Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah dari semua kalangan usia, tingkat pendidikan, sosial, dan ekonomi. Banyak juga rombongan dari berbagai sekolah maupun universitas yang datang mengelilingi museum. Biasanya rombongan dibagi menjadi beberapa kelompok agar tidak ada penumpukan pengunjung di dalam area museum. Banyak pengunjung yang mendatangi museum ini untuk melihat dan memperhatikan objek yang dipamerkan, melakukan kegiatan swafoto. Tetapi tidak sedikit pula yang hanya melewati objek pameran.

Berdasarkan penjelasan di atas, Museum Seni Rupa dan Keramik memungkinkan perancangan ulang dengan kepentingan untuk menjadikan museum ini layak dikunjungi dan bisa dijadikan ruang inspirasi melalui media interaktif dan suasana yang berbeda dengan tujuan untuk merancang interior yang dapat meningkatkan minat masyarakat mengunjungi museum dan mendapatkan pengalaman interaktif dalam bidang seni rupa, keramik, dan sejarah perjuangan Indonesia dengan menerapkan fasilitas interaktif berbasis teknologi. Dengan manfaat yang dapat diambil dari perancangan ini adalah mengedukasi masyarakat tentang seni rupa dan keramik di Indonesia dengan pengalaman ruang interaktif tentang museum untuk pengunjung.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam perancangan redesain Museum Seni Rupa dan Keramik berdasarkan latar belakang diatas, antara lain:

1. Sistem display dengan penempatan *storyline* yang tidak jelas dengan alur sejarah seni rupa dan keramik di Indonesia, penataan objek pameran yang tidak sesuai dengan standar pemerintah, serta tidak tersedianya media yang informatif, edukatif, atraktif.
2. Belum adanya suasana interior museum yang berhubungan dengan benda koleksi untuk menunjang kebutuhan aktivitas kunjungan belajar dan pariwisata.
3. Tidak jelasnya sirkulasi pengunjung maupun operasional yang ada pada ruang museum.

4. Kurang mendukungnya sistem keamanan pada objek pameran serta museum yang sesuai dengan standar dan fungsi museum.
5. Belum terfasilitasinya sarana kegiatan-kegiatan penggiat seni untuk mewujudkan visi serta misi Museum Seni Rupa dan Keramik berupa ruang pertemuan.

1.3 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana menciptakan interior Museum Seni Rupa dan Keramik yang menempatkan *story line* sesuai dengan alur sejarah seni rupa dan keramik, dengan penataan objek pameran yang sesuai standar pemerintah, dan mampu memberikan informasi secara lengkap, edukatif, dan atraktif?
2. Bagaimana menciptakan suasana interior museum yang berkaitan dengan benda koleksi untuk bisa menunjang kebutuhan aktivitas kunjungan belajar dan pariwisata?
3. Bagaimana menciptakan Museum Seni Rupa dan Keramik yang memiliki sirkulasi ruang yang jelas?
4. Bagaimana menciptakan sistem keamanan pada objek pameran dan museum yang sesuai dengan standar museum?
5. Bagaimana menciptakan fasilitas berupa ruang pertemuan untuk kegiatan penggiat seni agar terwujudnya visi serta misi Museum Seni Rupa dan Keramik?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN PERANCANGAN

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan redesain Museum Seni Rupa dan Keramik ini untuk:

Menciptakan interior museum dengan *storyline* yang sesuai alur sejarahnya dan menata objek pameran sesuai standar pemerintah dengan menyajikan informasi yang lengkap menggunakan media interaktif yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, mengedukasi masyarakat tentang seni rupa dan keramik di Indonesia, dan memberikan pengalaman ruang interaktif tentang museum untuk pengunjung.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan redesain Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah:

- Merancang area pameran Museum Seni Rupa dan Keramik dengan sirkulasi yang diarahkan dan *storyline* yang baik sehingga tidak ada yang terlewat dalam tersampainya informasi yang disajikan melalui objek pameran pada museum.
- Menerapkan desain interior dengan fasilitas interaktif berbasis teknologi yang bernilai eksperimental (*video mapping*, diorama, *smartscreen* dan lain sebagainya) pada display koleksi untuk menarik pengunjung dan menunjang penyajian koleksi.
- Merancang pada ruang pameran tetap yang terdiri dari ruang pameran koleksi lukisan berada pada sayap kiri bangunan museum, dan juga ruang pameran koleksi keramik yang berada pada sayap kanan bangunan museum, ruang pameran temporer, *main lobby*, perpustakaan, auditorium, ruang workshop, dan ruang kantor.

1.5 BATASAN PERANCANGAN

Batasan perancangan ini bertujuan untuk membatasi lingkup perancangan agar tidak meluas dan fokus pada hal tertentu. Beberapa batasan perancangan yang telah ditentukan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Museum Seni Rupa dan Keramik yang termasuk museum ilmu sejarah dan kebudayaan, museum nasional yang dimiliki pemerintah, dan merupakan museum khusus terkait cabang seni rupa, dengan benda koleksi berupa lukisan dan keramik. Terletak di Kawasan Cagar Budaya Kota Tua Jakarta, dengan luas bangunan yang akan dirancang ± 2698 m² dan merupakan Bangunan Cagar Budaya Golongan A.
2. Perancangan interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini memfokuskan pada sistem *storyline*, sirkulasi, fasilitas interaktif, suasana interior, dan elemen pengisi interior. Dengan ruang yang akan dirancang yaitu ruang pameran tetap untuk menunjang kegiatan pameran tetap, ruang pameran temporer untuk menunjang kegiatan pameran temporer, *main lobby*, perpustakaan, auditorium untuk menunjang kegiatan seminar, ruang workshop untuk menunjang kegiatan workshop lukis dan gerabah, dan ruang kantor untuk karyawan museum.
3. Pengguna sejumlah 45 orang karyawan, dan pengunjung dengan kapasitas 500 orang.

1.6 MANFAAT PERANCANGAN

Berdasarkan data-data diatas, manfaat perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik ialah sebagai berikut:

1. Mengedukasi masyarakat tentang seni rupa dan keramik di Indonesia dengan pengalaman ruang yang mewakili suasana ruangnya.
2. Memberikan desain interior yang optimal untuk museum sebagai sarana penunjang kebutuhan kunjungan.
3. Meningkatkan inspirasi, ilmu pengetahuan, dan acuan tentang interior museum itu sendiri.

1.7 METODE PERANCANGAN

Dalam menyusun konsep perancangan untuk redesain Museum Seni Rupa dan Keramik digunakan metode perancangan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dibagi menjadi dua data, yaitu:

- a. Data Primer diambil dari hasil wawancara, observasi, dan survey. Adapun hal-hal yang dilakukan pada wawancara berupa mengajukan pertanyaan kepada pihak karyawan museum, seperti bagian penyajian dan publikasi, *tourguide*, *ticketing*. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan serta arah pengunjung mengelilingi museum, mengamati penyajian koleksi dan suasana interior. Kegiatan survey berupa mendatangi beberapa museum yang ada di Jakarta maupun di Bandung untuk melihat dan menganalisa dari segi penyajian koleksi, pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan sirkulasi
- b. Data Sekunder yang didapat dengan mengumpulkan beberapa literatur dari buku, jurnal, Tugas Akhir serta situs yang dapat menunjang dalam proses perancangan ulang Museum Seni Rupa dan Keramik ini.

2. Analisa Data

Menganalisa permasalahan yang di dapat dari studi kasus yang dilakukan berdasarkan observasi sebelumnya. Dimana data-data tersebut akan di analisa kembali apakah sudah sesuai dengan literatur atau sumber informasi yang dikumpulkan dari data primer dan juga data sekunder yang ada. Nantinya hasil analisa tersebut untuk

mendapatkan data kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan ulang Museum Seni Rupa dan Keramik ini sesuai dengan literatur atau sumber informasi. Kemudian hasil data tersebut akan dikembangkan.

3. Konsep dan Sistematika Desain

Setelah mendapatkan permasalahan dari hasil survey yang telah dianalisa dengan membandingkan studi kasus yang sudah ada, lalu melakukan proses pemecahan masalah yang dibuat dari pembuatan studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, matriks, bubble diagram, zoning, blocking, sirkulasi yang didapat dari survey dan literatur yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pada proses analisa data sebelumnya.

4. Pengembangan Desain

Berupa hasil dari analisa dan sintesa yang terdapat alternatif desain didalamnya dan dipilih untuk diterapkan pada output perancangan, seperti gambar sketsa, alternatif layout, dan lain sebagainya.

5. Desain Akhir

Desain terpilih dianggap dapat memecahkan permasalahan yang didapat sebelumnya dan sesuai dengan tujuan awal perancangan, sehingga hasil akhir nantinya akan berupa gambar kerja, 3D Rendering, dan animasi.

1.8 PEMBABAN

BAB I: PENDAHULUAN

Berhubungan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, pembaban, dan kerangka pikir.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisi tentang definisi proyek, klasifikasi proyek, standarisasi proyek, pendekatan desain dengan studi preseden dan literatur atau teori yang dijabarkan melalui jurnal, Tugas Akhir, serta variabel-variabel elemen interior yg merupakan bagian dari olahan desain pendekatan tersebut.

BAB III: ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROJEK, DAN ANALISIS DATA

Menjelaskan tentang hasil analisis detail dari 3(tiga) studi banding, terdapat tabel komparasi studi banding, menjelaskan tentang deskripsi proyek perancangan, analisis site, bangunan existing, alur aktivitas setiap pengguna, kebutuhan ruang, luasan ruang, dan hubungan antar ruang.

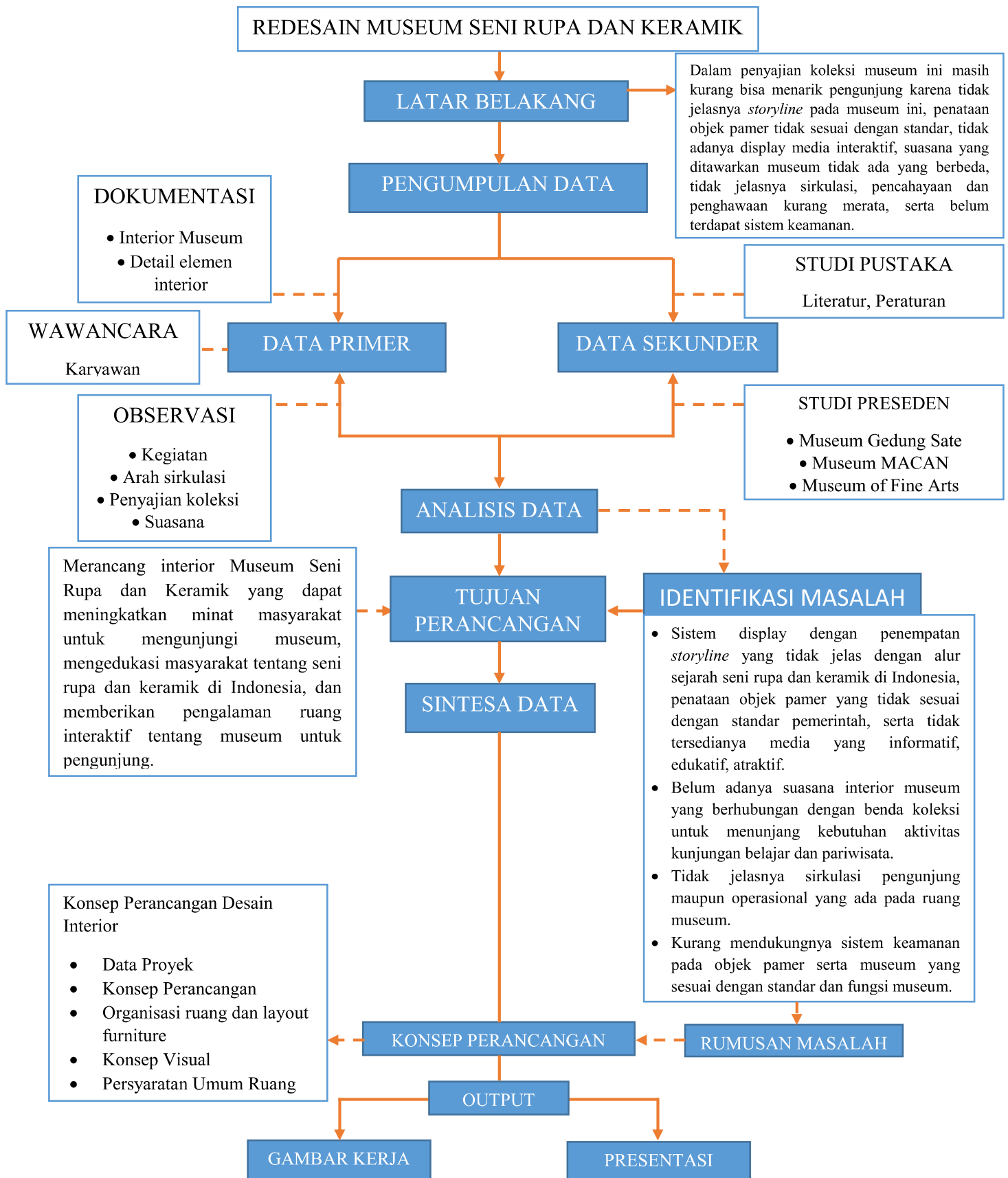
BAB IV: KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan tentang tema dan konsep desain secara keseluruhan secara lengkap dan jelas dimulai dari tema perancangan dan suasana yang diharapkan, konsep organisasi ruang, konsep visual, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, konsep akustik, konsep furniture, dan konsep keamanan.

BAB V: KESIMPULAN

Berisikan Kesimpulan, Kontribusi perancangan bagi ilmu pengetahuan desain interior, kontribusi bagi institusi dan masyarakat, serta keterbatasan dan wacana pengembangan desain lebih lanjut.

1.9 KERANGKA PIKIR



Bagan 1. 1 - Kerangka Pikir
(Sumber: Data Pribadi)