

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan pusat pelestarian seni rupa di Indonesia yang memamerkan produk-produk karya seni rupa berupa seni lukis, seni keramik, dan seni patung dari abad ke-14 era Majapahit hingga awal abad ke-20. Museum ini berada di dalam bangunan *heritage* golongan A dengan gaya *Art deco* yang merupakan bagian dari cagar budaya. Awalnya gedung museum merupakan kantor pengadilan Belanda atau dewan kehakiman pada benteng Batavia. Setelah itu di tahun 1949 gedung diserahkan oleh KNIL kepada TNI sebagai gudang logistik. Gedung museum seni rupa dan keramik juga pernah menjadi kantor walikota, serta menjadi Kantor Dinas Museum dan Sejarah. Atas inisiatif Adam Malik kepada Presiden Soeharto pada tanggal 20 Juni 1976 gedung ini beralih fungsi menjadi balai seni rupa dan pada tahun 1977 Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin menjadikan sayap gedung sebagai Museum Keramik. Pada akhirnya tahun 1990 gedung ini diresmikan dan disatukan menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik yang memiliki tujuan untuk kunjungan wisata seni dan budaya yang bertaraf Internasional.

Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki tugas pokok sebagai wadah pusat pelestarian seni rupa Indonesia yang menyimpan, merawat, meneliti, serta mengembangkan demi kepentingan pendidikan, sejarah, kebudayaan, dan rekreasi. Hal ini sesuai dengan fungsi museum sebagai, *suatu lembaga yang mempunyai ciri khas, yakni konservasi, edukasi, dan rekreasi.* ( Sejarah Permuseuman Indonesia, Direktorat Permuseuman 2011:89 ). Peran museum dalam konteks sebuah Negara bukan hanya sekedar tempat menyimpan benda-benda bersejarah melainkan memiliki peran penting sebagai sarana untuk melihat perkembangan suatu peradaban di dalam suatu negara sekaligus cerminan identitas dari sebuah bangsa. Hal itu dilihat karena museum menyimpan nilai-nilai budaya sebuah bangsa dimasa lalu.

Untuk menunjang aktivitas tugas pokok dan fungsi museum maka dibutuhkannya suasana ruang yang interaktif dan sarana fasilitas yang

menunjang seperti menghadirkan fasilitas yang mampu melakukan komunikasi antara barang pameran dengan pengunjung, memberikan kenyamanan pengunjung di area ruang pameran baik dari segi ergonomi, pencahayaan, maupun penghawaannya. Menghadirkan fasilitas ruang konservasi sebagai sarana penelitian dan perawatan barang koleksi. *Bentuk ideal museum sebagai sebuah institusi adalah adanya kesinambungan antara aktivitas pelestarian, penelitian serta komunikasi yang saling menunjang . Pelestarian sebagai fungsi awal museum menjadi jiwa dari aktivitas penelitian dan komunikasi.* ( Sejarah Permuseuman Indonesia, Direktorat Permuseuman 2011:91 ).

Dari hasil observasi dan studi literatur yang ditemukan, kondisi museum seni rupa dan keramik saat ini dapat dikatakan dalam kondisi yang kurang menarik. Kondisi tersebut tentunya dapat dilihat dari penampilan museum khususnya ruang pameran museum yang belum mampu menciptakan komunikasi antara barang pameran dengan pengunjung yang melihatnya, tidak tersedianya fasilitas interaktif yang mampu mekomunikasikan barang pameran untuk memberikan edukasi kepada pengunjung. Museum seni rupa dan keramik menyajikan karya seni lukis dan keramik berdasarkan periodisasi dan kategorinya, yang diterapkan pada alur sirkulasi, meski demikian penerapan benda pameran berdasarkan periodisasi dan kategorinya belum sesuai. Benda pameran keramik masih ada yang tergabung dalam area pameran lukisan.

Tata letak koleksi keramik yang menggunakan vitrin masih terlalu rendah. Bentuk standar vitrin yang ideal adalah 30° gerak ke atas ke bawah atau ke samping, kemampuan gerak anatomi leher manusia. Pencahayaan didalam museum juga menjadi permasalahan, bagian area lukisan lantai dua masih memiliki cahaya yang kurang dan penataan tata letak cahaya pada bagian papan informasi juga sangat berlebihan karena sinar paparan cahaya langsung yang mengganggu kenyamanan pengunjung. Peran penting pencahayaan, yaitu mampu memberikan kenyamanan visual kepada pengunjung terhadap barang display museum. Pencahayaan dalam display memiliki peran yang cukup besar, radiasi pada sinar ultraviolet dapat mengubah bentuk struktur material dan intensitas cahaya juga dapat menimbulkan kerusakan. Permasalahan

penghawaan di dalam museum juga terjadi, hal ini terletak pada sisi penghawaan di area lukisan lantai 2, suhu yang cukup tinggi dapat menyebabkan barang pameran menjadi rusak sekaligus memberikan ketidaknyamanan kepada pengunjung.

Museum memiliki fungsi pelestarian untuk merawat dan memelihara barang koleksi di dalam museum, meskipun demikian museum seni rupa dan keramik belum memiliki sarana konservasi, baik ruang kuratorial, perawatan maupun bengkel preparasi. Penataan tata letak penyimpanan di bagian gudang koleksi yang belum tertata dan diberi fasilitas seperti rak penyimpanan sehingga barang koleksi ditempatkan dilantai. Hal tersebut tentunya dapat membahayakan keselamatan koleksi museum.

Redesain interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini dilakukan untuk memberikan solusi alternatif desain yang menarik, nyaman, dan aman untuk pengunjung, pengelola, dan koleksi museum. Serta bisa menyediakan fasilitas dan sarana ruang yang menunjang segala aktivitas di dalam museum seni rupa dan keramik.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Permasalahan yang ada didalam Museum Seni Rupa dan Keramik, yaitu :

- a. Penampilan fasilitas display yang monoton dan kurang menarik pengunjung untuk melihat benda pameran
- b. Peletakan benda pameran yang tidak sesuai dengan kategori ruang pameran sehingga susunan benda pameran pada story line tidak dapat menceritakan koleksi dari masa ke masa
- c. Fasilitas pameran seperti sorotan cahaya yang berlebihan dapat merusak benda koleksi serta panasnya suhu ruang dan tinggi vitrin dapat mengganggu kenyamanan pengunjung.
- d. Tidak tersedianya area konservasi museum baik ruang kuratorial, konservasi maupun reparasi, serta kurangnya fasilitas penyimpanan benda koleksi di gudang koleksi.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Dari Identifikasi permasalahan yang sudah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan tersebut diantaranya :

1. Apa yang harus diterapkan dalam mendukung fasilitas display yang menarik dan komunikatif sehingga dapat memberikan edukasi kepada pengunjung?
2. Apa yang harus dilakukan untuk menata koleksi benda pameran sesuai dengan kategori benda pameran sehingga benda pameran menceritakan koleksi dari masa ke masa?
3. Perancangan desain seperti apa di dalam bangunan cagar budaya golongan A yang tidak melanggar aturan tetapi dapat memberikan solusi keselamatan untuk benda koleksi dan kenyamanan pengunjung pada area ruang pameran dari segi ergonomi, pencahayaan, dan penghawaannya?
4. Apa yang harus dilakukan untuk memfasilitasi perawatan dan pemeliharaan barang pameran museum yang sesuai dengan fungsi museum?

### **1.4. Batasan Perancangan**

Batasan perancangan pada Redesain Interior Museum Seni Rupa & Keramik bertujuan untuk memfokuskan perancangan pada area yang akan dirancangnya, sehingga perancangan nantinya tidak meluas kepada aspek yang lebih jauh. Adapun batasan perancangan tersebut meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Obyek Redesain Interior Museum Seni Rupa & Keramik berlokasi di Jalan Pos Kota No.2 Jakarta Barat 11110 dan tepat berada didalam kawasan Kota Tua.
2. Obyek Redesain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik memfokuskan pada area ruang kantor pengelola, area pameran tetap, area pameran tidak tetap, lobby, workshop
3. Obyek Redesain interior museum harus mampu memenuhi kebutuhan fungsi museum sebagai sarana dedikasi, terutama untuk menampilkan / memajang / mengedukasi tentang seni rupa tradisional dan keramik dari Indonesia.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

1. Menghadirkan display koleksi benda pameran museum seni rupa dan keramik yang sesuai dengan kategori dan periodisasi koleksinya. Sehingga membawa pengunjung untuk masuk ke dalam setiap tahapan periode benda pameran.
2. Menghadirkan fasilitas display yang komunikatif sehingga mampu mengkomunikasikan benda pameran untuk memberikan edukasi kepada pengunjung.
3. Menghadirkan fasilitas interior museum baik dari segi ergonomi, pencahayaan dan penghawaan yang bisa memberikan keselamatan koleksi benda pameran dan kenyamanan kepada pengunjung.
4. Menghadirkan fasilitas dan sarana konservasi museum demi menunjang aktivitas pemeliharaan dan perawatan koleksi benda pameran di dalam museum.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

Manfaat Redesain Museum Seni Rupa dan Keramik, memberikan beberapa manfaat kepada beberapa pihak, diantaranya :

1. Bagi Penulis
  - a. Mampu menambah wawasan penulis tentang ruang lingkup museum seni rupa dan keramik sekaligus perkembangan seni lukis dari masa ke masa
  - b. Memberikan pengetahuan dan pengalaman tersendiri bagi penulis tentang redesain interior museum di dalam bangunan cagar budaya yang dilindungi dan diatur oleh undang-undang tetapi mampu memberikan solusi desain yang baik.
2. Bagi Pengelola Museum
  - a. Mendapatkan informasi dan pengetahuan baru dari penulis tentang museum yang saat ini dikelolanya.
  - b. Mendapatkan masukan untuk dijadikan pertimbangan demi meningkatkan kualitas pelayanan dan kinerja pengelola yang ada di dalam museum.

3. Bagi Masyarakat Luas
  - a. Meningkatkan daya tarik masyarakat untuk datang ke museum
  - b. Mampu menabuh wawasan baru kepada masyarakat bahwa museum bukanlah sekedar tempat penyimpanan dan pajangan barang barang bersejarah, melainkan sebuah eduwisata yang mampu memberikan sebuah pengetahuan baru tentang ruang lingkup seni rupa & keramik di Indonesia.
  - c. Menjadi wadah baru untuk tempat belajar tentang ilmu/khasanah seni rupa dan keramik nusantara maupun mancanegara.
4. Bagi Disiplin Ilmu Interior
  - a. Menjadi inspirasi dalam melakukan redesain interior museum
  - b. Memperkaya ilmu/khasanah redesain interior museum dalam bangunan heritage (Cagar Budaya).
  - c. Menjadi bahan referensi bagi penulis selanjut dalam melakukan penelitian.

### **1.7. Metode Perancangan**

#### **1. Menentukan Obyek Perancangan**

Penentuan pertama penulis memulai dengan menentukan obyek yang akan dirancangnya, kemudian dilihat adalah isu, fenomena, sekaligus permasalahan yang terjadi di dalamnya.

#### **2. Pengumpulan Data Primer**

Dalam melakukan perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik, dibutuhkan pengumpulan data-data berupa literature, yang nantinya dijadikan referensi dalam melakukan Redesain Museum Seni Rupa dan Keramik. Pengumpulan data literature bersumber dari tugas akhir mahasiswa, jurnal, dan e-book.

#### **3. Pengumpulan Data Sekunder**

Untuk pengumpulan data sekunder dalam melakukan Redesain Museum Seni Rupa dan Keramik, terdiri dari data-data obyek perancangan yang didapat langsung dari pihak terkait, pengamatan kondisi obyek perancangan

dan dokumentasi. Adapun metode pengumpulan data sekunder yang penulis lakukan sebagai berikut :

a. Wawancara

Merupakan sesi komunikasi Tanya-jawab yang dilakukan secara langsung dengan Bapak Hari selaku bagian Kepala Pelayanan Pengelola Museum, dengan maksud untuk mendapatkan informasi mengenai Museum Seni Rupa & Keramik.

b. Observasi Lapangan

Observasi merupakan kunjungan survey lapangan yang dilakukan secara langsung ke obyek perancangan dengan tujuan mengamati obyek tersebut. Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan informasi berupa kondisi seperti fenomena site atau lingkungan sekitar obyek.

c. Dokumentasi

Merupakan pengumpulan data secara visual yang diambil langsung di obyek tersebut, dimana dokumentasi tersebut nantinya dapat dijadikan bukti yang akurat dalam melakukan analisa data.

4. Analisa Data

Proses analisa data merupakan proses penggabungan dan penyesuaian data yang sudah dikumpulkan baik data lapangan maupun literature dimana nantinya akan ada penguraian pokok-pokok permasalahan dan prediksi kemungkinan hal-hal yang akan terjadi nantinya.

5. Sintesa

Pada proses ini memaparkan bagian dari hasil analisa, dimana nantinya akan tersusun beberapa program sebagai bagian dari data yang akan digunakan untuk perancangan. Program-program tersebut antara lain kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, matriks, konsep, tema, pengayaan, serta zoning & blocking.

6. Pengembangan Desain

Tahap proses pengembangan desain Revitalisasi Museum Seni Rupa dan Keramik adalah proses penyelesaian masalah yang nantinya akan menghasilkan konsep dan tema perancangan guna menyelesaikan

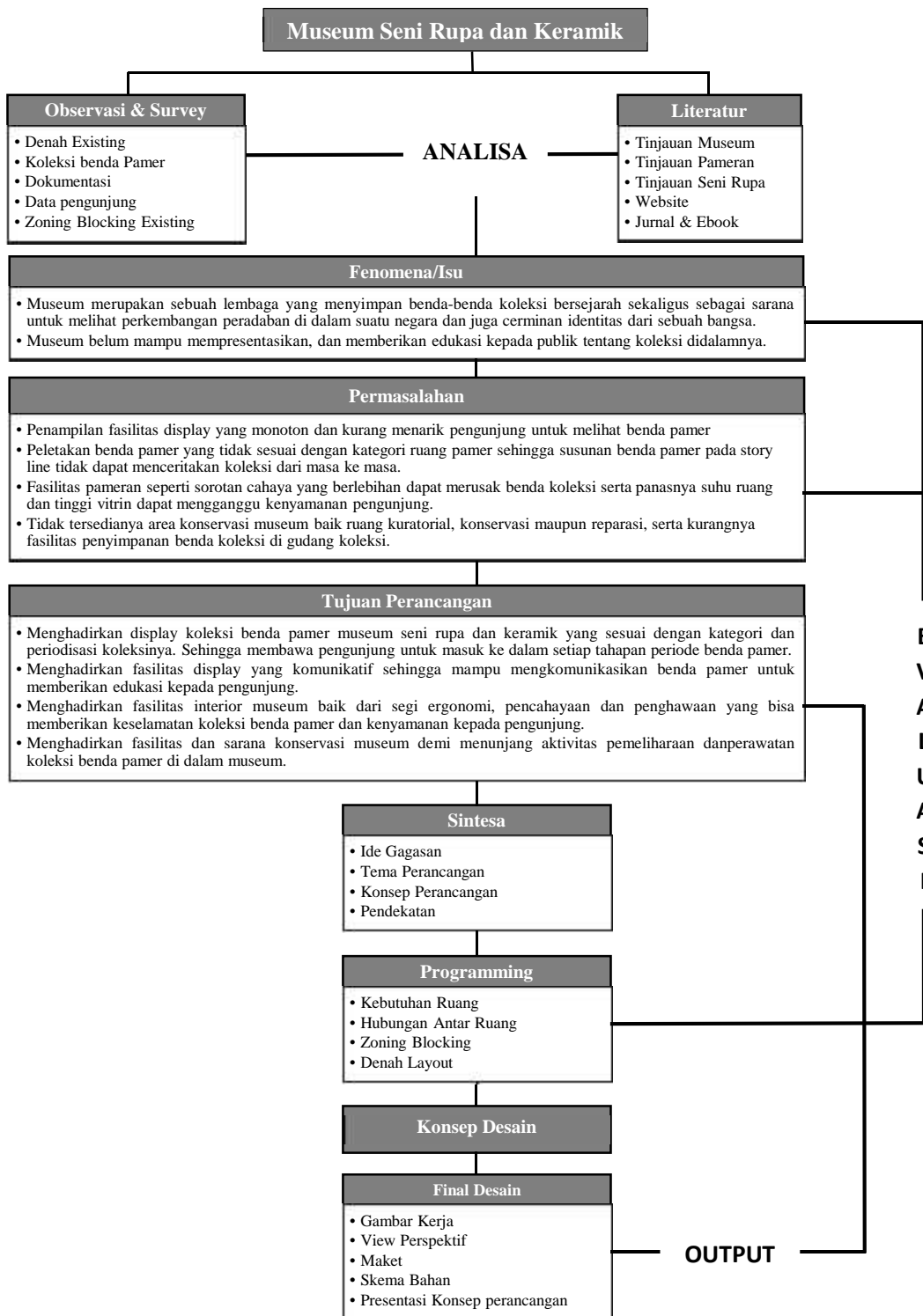
permasalahan yang ada. Pada uraian konsep berisi tentang konsep material, konsep warna, konsep pencahayaan, konsep penghawaan, serta keamanan dalam perancangan

#### 7. Output Akhir

Pada tahap akhir Redesain Museum Seni Rupa dan Keramik, yaitu berupa gambar kerja perancangan, maket, dan skema bahan. Redesain Museum Seni Rupa dan Keramik adalah hasil akhir proses berpikir dalam menyelesaikan aspek-aspek permasalahan yang ada.



## 1.8. Kerangka Berpikir



Skema 1.1. Kerangka Berpikir  
Sumber : Analisa Penulis, 2018

## **1.9. Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini mendeskripsikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan data, kerangka berpikir dan sistematika penulisan pada Redesain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik di wilayah Jakarta Barat kawasan Kota Tua.

### **2. BAB II KAJIAN LITERATUR**

Bab ini membahas kajian literature yang merupakan teori dan pengetahuan umum Redesain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik, pada ruang lingkup definisi, klasifikasi, jenis atau kategori, standarisasi, peraturan, serta deskripsi proyek.

### **3. BAB III TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Berisi tentang tema dan konsep Redesain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik meliputi uraian konsep bentuk, warna, dan material, yang diperoleh dari hasil analisa dan sintesisa penulis.

### **4. BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS**

Berisi tentang pemilihan denah khusus, konsep tata ruang serta meliputi uraian persyaratan teknis dan penyelesaian elemen interior yang diperoleh dari hasil analisa dan sintesisa penulis.

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi tentang kesimpulan dan saran tentang Redesain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik.