

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring berkembangnya jaman, terdapat banyak cara untuk memperoleh pengetahuan dan memperluas wawasan. Terdapat berbagai jenis tempat untuk memperoleh pendidikan, salah satunya adalah museum. Dalam kongres majelis umum ICOM (International Council of Museum), sebuah organisasi internasional dibawah UNESCO, menetapkan definisi museum sebagai berikut: "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dalam melayani masyarakat, terbuka untuk umum, memperoleh, mengawetkan, mengkomunikasikan, dan memamerkan barang-barang pembuktian manusia dan lingkungan untuk tujuan pendidikan, pengkajian, dan hiburan." Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa museum bukanlah hanya sebagai tempat penyimpanan benda-benda kuno, melainkan juga sebagai tempat penelitian dan pembelajaran.

Masyarakat masih memiliki pemahaman yang sempit mengenai museum. Museum dianggap hanyalah tempat untuk menyimpan benda-benda kuno dan langka. Museum dianggap kalah dengan objek wisata lainnya yang dianggap lebih modern dan menarik. Hal ini menyebabkan museum bersejarah menjadi kurang diminati oleh masyarakat.

Masyarakat masih belum memahami peran museum yang sebenarnya, yaitu sebagai lembaga pendidikan dan tempat untuk memperoleh ilmu pengetahuan. George B. Goode, seorang praktisi dan ahli museology mengatakan bahwa seharusnya, museum menjadi rumah untuk memelihara pikiran-pikiran yang tetap hidup ("*a nursery of living thoughts*") daripada sekedar kuburan barang rongsokan ("*a cemetery of bric-a-brac*"). Museum harus dapat menjadi tempat belajar, namun juga menjadi tempat rekreasi yang menyenangkan.

Di Indonesia, fungsi dari museum sebagai sarana edukasi dan rekreasi masih belum optimal. Dalam perkembangannya, perlu diolah kembali ruang museum yang terkesan kuno dan membosankan agar menjadi menarik dan

diminati oleh masyarakat. Museum sebagai tempat rekreasi perlu memiliki suasana yang nyaman, hangat, dan fokus, sehingga perlu adanya pengolahan kembali pada perancangan interior, mulai dari lantai, dinding, plafon, hingga furniturnya. Display pada museum juga dirancang dengan konsep interaktif agar pengunjung dapat merasa berinteraksi dengan karya seni itu sendiri.

Salah satu museum bersejarah yang sudah berdiri sejak 1997 di Indonesia adalah Museum Seni Rupa dan Keramik. Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki sekitar 500 karya seni rupa yang memiliki sejarah penting di Indonesia. Koleksi keramik di museum ini juga jumlahnya cukup banyak dan terdiri dari keramik lokal maupun keramik asing. Selain memperlihatkan koleksi seni, Museum Seni Rupa dan Keramik juga menyediakan fasilitas berupa perpustakaan yang dilengkapi dengan buku-buku seni rupa dan keramik Indonesia serta *workshop* untuk membuat keramik.

Sejak diresmikan, Museum Seni Rupa dan Keramik pernah mengalami renovasi pada tahun 1990. Renovasi tersebut dilakukan 30 tahun yang lalu, oleh karena itu penampilan interior Museum Seni Rupa dan Keramik terlihat kurang mengikuti perkembangan jaman, mulai dari penggunaan materialnya, pemilihan warna, dan pencahayaan yang minim.

Sejarah seni Indonesia merupakan sesuatu yang perlu dilestarikan dan dihidupkan kembali pada masa kini. Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki peran penting dalam membangkitkan kembali sejarah seni rupa di Indonesia agar tidak dilupakan. Perancangan interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini juga diharapkan dapat mengubah pandangan masyarakat terhadap pentingnya museum dan dapat membangkitkan rasa keingintahuan masyarakat mengenai sejarah seni di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah Perancangan**

- 1 Bagaimana merancang bangunan cagar budaya Museum Seni Rupa dan Keramik yang dapat mencerminkannya sebagai museum bersejarah yang tetap mengikuti perkembangan jaman?

- 2 Bagaimana menciptakan sirkulasi yang menunjang efektifitas dan kenyamanan bagi pengguna Museum Seni Rupa dan Keramik?
- 3 Bagaimana menyusun tata letak benda koleksi pada display yang sesuai dengan *timeline* sejarah dan konsep ruang?
- 4 Bagaimana menerapkan pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sistem keamanan yang memenuhi standar untuk Museum Seni Rupa dan Keramik?

### **C. Ruang Lingkup Perancangan**

Perencanaan interior Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta Barat dengan koleksi seni rupa (lukisan, patung, dan totem kayu) dan keramik (lokal dan asing).

Perencanaan Museum Seni Rupa dan Keramik mencakup fasilitas yang dibutuhkan dalam mendukung seluruh kegiatan edukasi, rekreasi, dan penelitian dalam museum. Hal yang akan dikemukakan adalah sirkulasi pengguna, perencanaan organisasi ruang, pembagian display, elemen interior (lantai, dinding, dan plafon), furniture, teknis (tata cahaya, mekanikal dan elektrikal).

Batasan masalah perencanaan Museum Seni Rupa dan Keramik meliputi:

1. Ruang lobby dan resepsionis
2. Area Display Seni Rupa dan Keramik
3. Gift shop dan workshop (studio gerabah)
4. Ruang penunjang lainnya

### **D. Tujuan Perancangan**

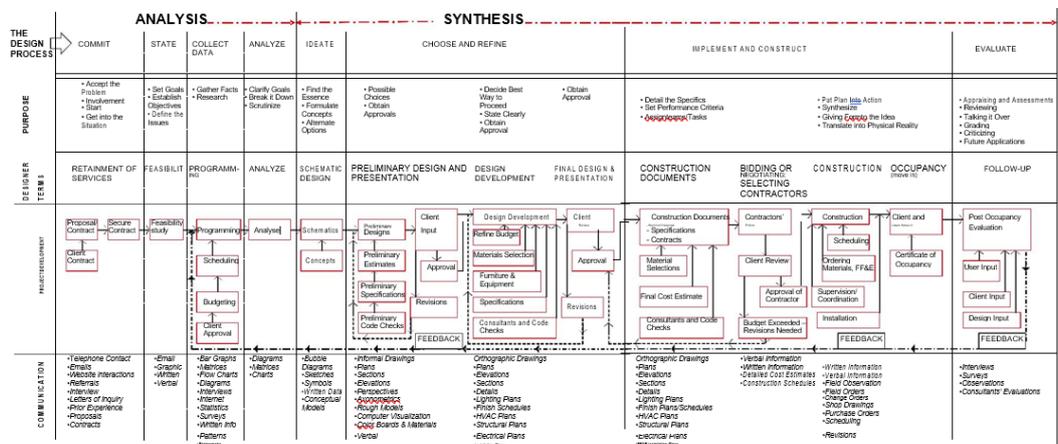
1. Untuk merancang bangunan cagar budaya Museum Seni Rupa dan Keramik yang dapat mencerminkannya sebagai museum bersejarah yang tetap mengikuti perkembangan jaman
2. Untuk menciptakan sirkulasi yang menunjang efektifitas dan kenyamanan bagi pengguna Museum Seni Rupa dan Keramik
3. Untuk menyusun tata letak benda koleksi pada display yang sesuai dengan *timeline* sejarah dan konsep ruang

- Untuk menerapkan pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sistem keamanan yang memenuhi standar untuk Museum Seni Rupa dan Keramik.

## E. Metode Perancangan

Menurut Rosemary Kilmer dalam buku *Designing Interiors*, metode perancangan dapat dilihat pada bagan berikut:

Tabel 2.1 Metode Perancangan



Sumber: *Designing Interior*, 2014

Tahapan perancangannya adalah:

### 1. Analysis

#### a. Commit

Pada tahap ini, proposal diajukan pada *client* dan kontrak kerja dibuat.

#### b. State

Pada tahap ini, masalah pada perancangan diidentifikasi dan dijawab pada tujuan perancangan.

#### c. Collect Data

Pada tahap ini, data berupa foto dan video dikumpulkan melalui proses survey lapangan.

#### d. Analyze

Pada tahap ini, data yang sudah dikumpulkan akan dianalisa lebih lanjut.

## 2. *Synthesis*

### a. *Ideate*

Tahap ini berupa mencari citra dari analisa dan mulai membuat konsep perancangan.

### b. *Choose and Refine*

Tahap ini berupa pengembangan desain dan memilih alternatif yang akan digunakan.

### c. *Implement and Construct*

Pada tahap ini, proses konstruksi dimulai.

### d. *Evaluate*

Pada tahap ini, hasil rancangan akan dilakukan evaluasi kembali sebagai masukan untuk desainer.

## **F. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun laporan ini adalah:

### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah Perencanaan
- B. Rumusan Masalah Perencanaan
- C. Ruang Lingkup Proyek Perencanaan
- D. Tujuan Perencanaan
- E. Metode Programming
- F. Sistematika Penulisan

### **BAB II TINJAUAN PROYEK**

- A. Denah Existing
- B. Lokasi
- C. Identitas Proyek
- D. Struktur Organisasi

### **BAB III KONSEP DESAIN**

A. Konsep Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

1. Konsep Aktifitas dan Fungsi
2. Konsep Kebutuhan Fasilitas
3. Konsep Besaran Ruang
4. Konsep Furniture

B. Konsep Program Ruang

1. Konsep Tapak Ruang dan Lingkungan
2. Konsep Zoning
3. Konsep View (Orientasi Ruang)
4. Konsep Hubungan Ruang
5. Konsep Sirkulasi
6. Konsep Organisasi Ruang
7. Konsep Pembagian Ruang

C. Konsep Pengembangan Desain

1. Konsep Citra
2. Konsep Pembatas Ruang, Lantai, Plafon
3. Konsep Fisika Bangunan dan Utilitas Bangunan
4. Konsep Elemen Desain
5. Konsep Estetika

**BAB IV DESAIN**

A. Layout

B. Perspektif

C. Poster Presentasi