

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Seni Rupa dan Keramik yang kemudian disingkat menjadi MSRK adalah salah satu museum nasional milik Indonesia yang dibangun pada tahun 1870 oleh arsitek Jhr.W.H.F.H Van Raders. Salah satu koleksi museum yang dimiliki MSRK adalah lukisan Bupati Cianjur karya Raden yang juga dikenal sebagai lukisan tertua yang ada di museum tersebut. MSRK memiliki beberapa fasilitas seperti ruang pameran, ruang/aula pertemuan, toko souvenir, perpustakaan, dll. Selain pameran tetap, MSRK kerap mengadakan kegiatan setiap tahunnya, antara lain penyuluhan museum, pameran temporer, keikutsertaan dalam kegiatan di luar lokasi, workshop gerabah, dll. Mengacu pada definisi museum sebagai lembaga yang berfungsi sebagai wadah melindungi koleksi, melestarikan, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat luas, MSRK perlu memerhatikan pengalaman pengunjung dalam hal penggalian informasi agar informasi yang tersampaikan jelas dan merekomendasikan MSRK ke rekan dan famili nya untuk datang ke MSRK.

Pada tahun 2021, MSRK mengalami penurunan jumlah pengunjung sebesar 3,1% dan merupakan museum dengan persentase penurunan paling besar di antara museum lainnya yang berada di sekitaran Kota Tua Jakarta. Rendahnya jumlah kunjungan menandakan rendahnya eksistensi museum ini, Hal ini merupakan masalah yang perlu diselesaikan, salah satunya pada segmen interior serta fasilitasnya. Pendekatan teknologi mampu membuat pengunjung memiliki pengalaman yang menarik dan mengesankan. Dengan penerapan menggunakan teknologi, diharapkan fungsi museum sebagai wadah edukasi, informasi dan rekreasi dapat tercapai.

Berdasarkan hasil obesrvasi terhadap MSRK Jakarta, terdapat beberapa permasalahan terkait desain interior yaitu, masih banyak koleksi yang pengkategorianya tidak sesuai dengan *storyline* yang ada. Tidak adanya ruang fasilitas untuk ruang pelatihan gerabah. Berdasarkan hasil kuesioner kepada 79 responden pengunjung MSRK, 74,7% pengunjung merasa bosan dan tidak fokus selama berada di dalam ruang pamer, 45,6% merasa layout ruang terasa sempit, 58,2% merasa penghawaan yang tinggi dikarenakan ruang yang tertutup sehingga udara di dalam ruangan terperangkap dapat menyebabkan benda pamer mudah rusak. 43%

menganggap pencahayaan pada benda pameran khususnya pada segmen keramik terlalu central sehingga benda pameran terlihat tidak *on point*. Kemudian jarak penglihatan benda pameran dan titik berdiri pengunjung tidak sesuai standard. Serta 46,8% menilai bahwa penyajian *display* yang kurang bervariasi dan monoton membuat koleksi menjadi kurang menarik.

Adapun faktor lainnya yang dapat mendukung pentingnya perancangan ulang MSRK ini, yaitu meningkatnya minat masyarakat terhadap seni rupa dan keramik menuntut adanya perubahan dalam penyajian koleksi yang lebih menarik dan interaktif. Terdapat beberapa museum dan galeri seni rupa baik lokal maupun mancanegara yang telah melakukan inovasi dengan pendekatan teknologi dapat menjadi pesaing dalam menarik minat pengunjung.

Perancangan ulang interior MSRK diharapkan dapat meningkatkan fungsi museum sebagai wadah edukasi dan komunikasi dan menjadi tempat wisata yang memberi pengalaman menarik bagi pengunjung sehingga dapat memberikan daya tarik lebih serta menaikkan eksistensi MSRK.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang didapatkan sebagai berikut :

1. Konservasi

Tidak tersedianya fasilitas untuk persiapan infografis sebelum koleksi dipamerkan. (secara digital)

2. Rekreasi dan Edukasi

A. Umum

- a. Pengkategorian benda pameran yang belum sesuai dengan storyline yang ada, sehingga pengunjung akan cenderung mengalami kesalahan informasi terkait lukisan.
- b. Jumlah kunjungan yang semakin berkurang setiap tahunnya, dikarenakan tidak terawatnya bangunan serta *display* yang kaku dan tidak interaktif dibanding museum seni lainnya yang ada di Jakarta.
- c. Kebiasaan pengunjung yang sering berkelompok memicu terjadinya kemacetan dalam ruang, hal ini akan berimbas pada psikologi pengunjung lainnya yang akan terganggu serta pada suhu dan kelembaban ruang yang tidak stabil sehingga membahayakan benda pameran.

- d. Tidak adanya ruang pelatihan gerabah
 - e. Bentuk ruang yang berkelok dan ukurannya yang tidak sesuai standard sirkulasi pergerakan orang menjadi terganggu.
- B. Persyaratan Umum Ruang
- a. Pencahayaan pada benda pameran khususnya pada segmen keramik terlalu central sehingga benda pameran terlihat tidak *on point*.
 - b. Jarak penglihatan benda pameran dengan titik berdiri pengunjung tidak sesuai standard.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan, maka rumusan masalah yang didapat dari perancangan interior Museum Seni Rupa dan Keramik sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan fasilitas yang dapat menunjang adanya kegiatan konservasi dalam museum?
2. Bagaimana menciptakan ruang interior museum yang mampu bersaing dengan museum seni lainnya di Jakarta sehingga dapat meningkatkan daya tarik pengunjung?
3. Bagaimana perancangan terkait organisasi ruang terkait *flow activity* pada interior museum?
4. Bagaimana penerapan pada persyaratan umum ruang yang baik agar dapat menciptakan ergonomic manusia yang sesuai dengan standard, dan bentuk vitrin yang inovatif, interaktif, dan informatif?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penulisan laporan pengantar Tugas Akhir ini terkait perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum :
Perancangan ini bertujuan untuk membuat pengunjung menjadi lebih nyaman untuk berkunjung ke museum terkait permasalahan yang sudah dibahas di Identifikasi masalah.
2. Tujuan Akademis :
 - a. Sebagai persyaratan akhir untuk mendapatkan gelar sarjana di program studi Desain Interior Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

- b. Memberikan referensi mengenai standardisasi terkait permasalahan yang sudah dibahas pada Identifikasi Masalah kepada pihak museum dan adik tingkat yang melakukan perancangan terkait.

1.5 Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, perancangan Interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini meliputi :

1. Museum Seni Rupa dan Keramik ini memiliki 2 lantai dengan luas bangunan 2698 m² dan memiliki luas tanah 8875 m².
2. Objek desain adalah museum yang terletak di jantung Kota Jakarta yang berada di bawah naungan UP Museum Seni Jakarta. Perancangan mencakup area pameran tetap, studio pelatihan gerabah dan melukis.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Meningkatkan daya tarik serta eksistensi MSRK.
2. Mengoptimalkan fungsi museum sebagai wadah edukasi dan komunikasi.
3. Memenuhi tujuan dibangunnya museum sebagai tujuan kunjungan wisata seni dan budaya yang bertaraf Internasional.

1.6.2 Manfaat Bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

1. Membangun hubungan baik antara institusi dengan pihak pengelola museum
2. Menciptakan lulusan yang memiliki kemampuan yang berpengalaman
3. Meningkatkan status eksistensi Universitas di masyarakat

1.6.3 Manfaat Bagi Keilmuan Interior

Memberi wawasan serta referensi tentang desain ruang publik khususnya pada ruang interior museum.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada perancangan kali ini, tahap pengumpulan data pada objek perancangan melalui 3 tahap yaitu :

1. Studi Lapangan

Studi lapangan ini dilakukan untuk mendapat data-data primer dari lokasi objek perancangan. Dalam studi ini, terdapat beberapa cara untuk mengumpulkan data-data, yaitu:

A. Observasi

Cara ini merupakan cara yang umum digunakan untuk mendapatkan informasi terkait objek perancangan. Observasi dapat dilakukan melalui pengamatan secara visual dan non visual.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi yang lebih lengkap yang berhubungan langsung dengan objek perancangan dengan cara memberi beberapa pertanyaan pada narasumber.

C. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dengan cara pengambilan foto kondisi ruangan, gambar denah dan eksisting, dan beberapa informasi dari dokumen resmi.

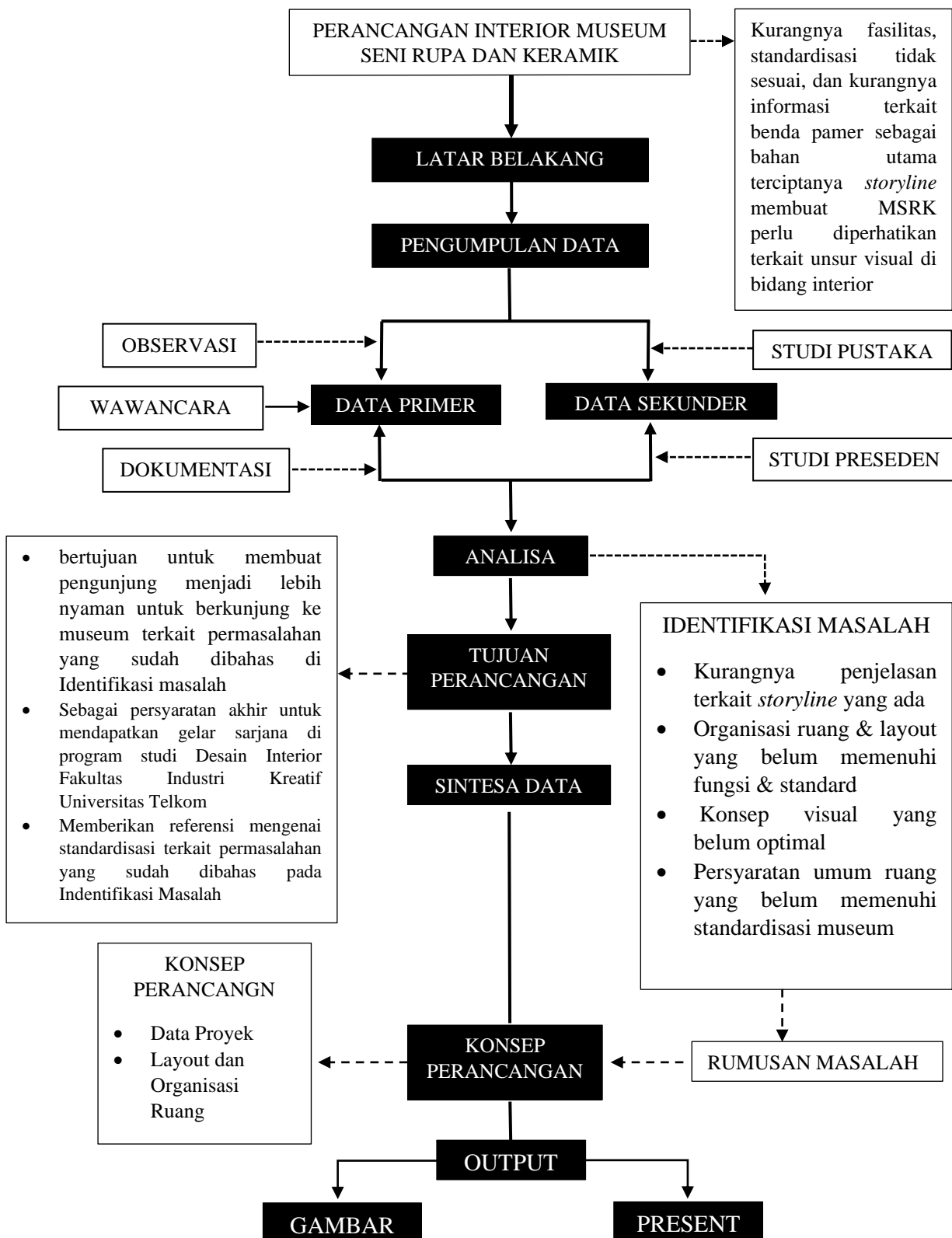
2. Studi Literatur

Studi ini dilakukan guna mencari informasi terkait dengan objek perancangan museum yang digunakan sebagai sumber data sekunder.

3. Studi Banding

Studi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari objek perancangan dengan objek yang lainnya

1.8 Kerangka Berpikir



1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal terkait objek perancangan kali ini antara lain :

A. BAB I : PENDAHULUAN

B. BAB II : KAJIAN LITERATUR

C. BAB III : DESKRIPSI PROYEK, ANALISIS STUDI BANDING, DAN
ANALISIS DATA

D. BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN