

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 mengenai museum, museum merupakan lembaga dengan fungsi untuk melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan berkomunikasi kepada masyarakat. Sedangkan Majelis Umum Luar Biasa ICOM (*International Councils of Museums*) telah menyetujui definisi museum baru pada tanggal 24 Agustus 2022 di Praha yang berisi museum merupakan suatu lembaga permanen yang beroperasi tanpa mencari keuntungan dengan tujuan melayani masyarakat dengan tujuan melakukan penelitian, pengumpulan, pelestarian, penafsiran, dan pameran warisan, baik yang berwujud maupun tak berwujud, museum ini terbuka untuk umum, mudah diakses, dan bersifat inklusif, serta berusaha mendorong keberagaman dan keberlanjutan, dengan beroperasi dan berkomunikasi secara etis dan profesional, serta melibatkan partisipasi masyarakat, museum menyediakan beragam pengalaman untuk tujuan pendidikan, hiburan, refleksi, dan berbagi pengetahuan. Dua definisi di atas menunjukkan pemahaman museum yang cukup berbeda. Sementara jika berdasarkan Peraturan Pemerintah Indonesia, memberi perhatian utama kepada koleksi sebagai subjek utama museum, definisi terbaru ICOM lebih menekankan aspek pelayanan masyarakat. Hal ini masih belum banyak diterapkan pada museum-museum Indonesia yang mana interaksi dengan pengunjungnya belum terbangun.

Melihat fenomena kunjungan museum di masyarakat Indonesia saat ini, terdapat museum yang mengalami penurunan jumlah pengunjung, seperti museum-museum yang ada di DKI Jakarta. Berdasarkan data dari BPS DKI Jakarta tahun 2019-2021, jumlah pengunjung di Museum Seni Rupa dan Keramik mengalami penurunan dengan jumlah pengunjung pada tahun 2020 sebanyak 30.602 orang dan pada tahun 2021 menurun menjadi 9.849 orang yang disebabkan oleh adanya virus COVID-19, sehingga terjadi

pembatasan pengunjung. Namun, pada tahun 2023, Museum Seni Rupa dan Keramik telah mengalami peningkatan pengunjung yang signifikan mencapai angka 146.420 orang. Salah satu alasan meningkatnya pengunjung ini adalah karena adanya kelas membuat gerabah yang ditawarkan oleh museum yang sangat diminati oleh pengunjung, tetapi belum tersedianya ruang yang dapat mengakomodasi kegiatan interaktif ini.

Dilansir dari reporter.id, peminat kelas gerabah ini mayoritas datang dari kalangan generasi Z hingga hampir tiap hari ada peserta kelas gerabah dan paling ramai saat *weekend* dimana peserta mencapai 50 orang per hari. Hal ini didukung dengan adanya fenomena banyaknya anak muda yang sengaja pergi ke museum untuk rekreasi sekaligus membuat konten sosial media. Fenomena ini menimbulkan anggapan yang negatif dan positif, anggapan positifnya yaitu makin banyak anak muda yang mulai tergerak untuk mengunjungi museum, anggapan negatifnya adalah anak muda hanya fokus pada kegiatan membuat konten daripada melihat dan memahami objek pameran yang ada, sering kali juga dianggap kuno dan membosankan sehingga misi Museum Seni Rupa dan Keramik yang ingin mengedukasi masyarakat pun tidak tercapai. Maka dari itu untuk menghilangkan anggapan negatif tersebut diperlukan perbaikan serta peningkatan fasilitas museum agar dapat mengakomodasi kegiatan interaktif serta melakukan penataan ruang dan koleksi yang baik serta interaktif, hal ini mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi pengunjung khususnya generasi Z (Istina, 2022). Dengan meningkatnya pengunjung museum maka diperlukan pula peningkatan fasilitas di dalamnya (Nalle, 2019).

Museum Seni Rupa dan Keramik berada di Kawasan Kota Tua Jakarta, museum ini sudah berdiri dari tahun 1870 yang dibangun oleh arsitek Jhe.W.H.F.H van Raders, pada masa pemerintahan Gubernur Jenderal Pieter Miyer digunakan sebagai kantor pengadilan. Pada tahun 1976 bangunan tersebut diresmikan sebagai Balai Seni Rupa Jakarta dan pada tahun 1990 menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik. Museum ini

menyimpan dan memamerkan ribuan koleksi seni rupa dan keramik dari Indonesia maupun mancanegara. Dalam perancangan ini, batasan perancangannya hanya pada area koleksi keramik dikarenakan pada area seni rupa penataan benda pamernya sudah cukup baik jika dibandingkan dengan area keramik. Selain itu pada area keramik terdapat kegiatan interaktif berupa workshop gerabah yang sangat diminati, namun untuk benda pamernya masih bersifat statis sehingga tidak terlalu dilirik oleh pengunjung. Maka dari itu perlu untuk meningkatkan interaktivitas pengunjung dengan benda pameran. Berdasarkan observasi penulis saat ini vitrin yang digunakan di dalam museum untuk memamerkan koleksi museum masih tergolong vitrin dengan model lama yang tidak efisien. Penggunaan *frame* kayu yang tebal sehingga menghalangi objek pameran yang sedang dipajang di dalamnya. Selain itu, terdapat beberapa objek pameran yang dipajang sejajar dengan kaki manusia sehingga menyusahakan pengunjung untuk melihat dengan jelas. Maka dari itu diperlukan perbaikan dan peningkatan pada fasilitas publik hingga penataan organisasi ruang dan benda koleksi agar menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga pengunjung museum semakin meningkat serta lebih memahami koleksi museum yang dipamerkan, namun tetap memperhatikan standar yang ada agar mampu menciptakan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung museum.

Selain masalah media pameran, pada bagian depan museum terdapat lobby yang cukup luas, lobby ini berada di antara dua bangunan yaitu bangunan dengan koleksi seni rupa di bangunan sayap kiri dan koleksi keramik di bangunan sayap kanan sehingga lobby menjadi penghubung antara dua bangunan tersebut. Berdasarkan observasi penulis, meja informasi berada di sudut ruangan, dengan meja informasi seperti ini dapat mengakibatkan pengunjung yang datang bingung dan tidak mudah mengakses area-area tertentu. Selain itu, peletakan loker pun hanya diletakan begitu saja tanpa ada *signage* atau papan informasi mengenai loker tersebut. Sehingga diperlukan organisasi ruang yang baik dan informatif agar tidak membingungkan pengunjung museum.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas yang berasal dari pengamatan fenomena dan observasi di Museum Seni Rupa dan Keramik, terdapat beberapa identifikasi masalah yang perlu diperbaiki sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pajang lama yang tidak efisien serta belum adanya aktivitas yang mengakomodasi interaksi mengenai objek pameran
- b. Fasilitas publik di Museum Seni Rupa dan Keramik belum difungsikan secara maksimal seperti pusat informasi dan loker untuk pengunjung, serta belum adanya ruang untuk kelas *workshop* gerabah
- c. Sirkulasi pergerakan yang sempit jika ada pengunjung secara berkelompok atau rombongan
- d. Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan bangunan cagar budaya tipe A, sehingga perlu memperhatikan batasan dalam perancangan interiornya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka ditemukan rumusan masalah pada perancangan ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana media pajang yang sesuai dengan karakteristik objek pameran dan ruang atau kegiatan yang mengakomodasi interaksi dengan objek pameran namun tetap sesuai dengan standar sehingga misi museum untuk mengedukasi tercapai?
- b. Bagaimana penataan serta organisasi ruang yang baik untuk fasilitas publik di dalam museum?
- c. Bagaimana membuat elemen interior pada bangunan cagar budaya tipe A tanpa merusak strukturnya?

1.4 Tujuan dan Sasaran Rancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari perancangan ulang desain interior Museum Seni Rupa dan Keramik, yaitu:

- a. Menciptakan museum seni yang dapat memberikan edukasi melalui penataan ruang dan koleksi museum yang interaktif di dalam Museum Seni Rupa dan Keramik sehingga dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat agar ingin mengunjungi museum dan memenuhi misi museum untuk mengedukasi pengunjung melalui koleksi museum
- b. Menciptakan museum dengan fasilitas publik yang memadai dan nyaman serta dapat membantu pengunjung selama berada di dalam Museum Seni Rupa dan Keramik

1.4.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan di atas, sasaran dari perancangan Museum Seni Rupa dan Keramik, yaitu:

- a. Menciptakan museum seni yang interaktif namun tetap beredukasi untuk meningkatkan daya tarik pengunjung agar lebih tertarik akan Museum Seni Rupa dan Keramik
- b. Menciptakan museum seni yang interaktif dan beredukasi sesuai dengan standar

1.5 Batasan Rancangan

Nama	: Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta
Tipologi	: Museum Seni
Alamat	: Jl. Pos Kota No.2, RT.9/RW.7, Pinangsia, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
Luas Bangunan	: 2430 m ²
Batas Perancangan	: 1258,1 m ²



Gambar 1.5.1 Peta Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta (sumber: maps.google.com)

Batasan Perancangan:

No	Ruang	Luas (m2)
1	Main lobby	331,24
2	Ruang Kesehatan dan laktasi (dalam perancangan beralih menjadi <i>gift shop</i>)	56,42
3	Ruang perpustakaan (dalam perancangan beralih menjadi <i>gift shop</i>)	46,31
4	Ruang pameran keramik kapal karam (dalam perancangan beralih menjadi ruang introduksi keramik)	64,17
5	Ruang pameran keramik Asia (dalam perancangan beralih menjadi ruang workshop gerabah)	42,09
6	Ruang pameran keramik Eropa (dalam perancangan beralih menjadi ruang pameran keramik kapal karam)	42,09
7	Ruang pameran keramik hibah (dalam perancangan beralih menjadi ruang pameran keramik kapal karam)	42,09
8	Ruang konservasi (dalam perancangan beralih)	42,09

	menjadi ruang pameran keramik Asia)	
9	Ruang koperasi (dalam perancangan beralih menjadi ruang pameran keramik Asia)	42,09
10	Ruang bermain anak (dalam perancangan beralih menjadi ruang pameran keramik Eropa)	46,58
11	Ruang pameran tembikar Majapahit	90,85
12	Ruang pameran keramik Nusantara lantai 2	267,03
13	Selasar	145,05
Total		1258,1

*Tabel 1.5.1 Batasan Perancangan
(sumber: data pribadi)*

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Tahap Pengumpulan Data

1.6.1.1 Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan terhadap fenomena yang diamati tanpa pengaruh dari penulis terhadap subjek yang diamati. Penulis melakukan observasi di objek perancangan yaitu Museum Seni Rupa dan Keramik serta observasi di beberapa museum seni di kota Jakarta sebagai studi banding, dengan mengamati dan mencatat perilaku, pola, atau fenomena yang terjadi. Selain itu, penulis juga melakukan observasi secara daring terhadap fenomena serta isu museum saat ini.

1.6.1.2 Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan. Tujuan dari studi lapangan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena tertentu di lingkungan nyata. Penulis melakukan studi lapangan di objek perancangan yaitu Museum Seni Rupa dan Keramik serta observasi di beberapa museum seni di kota Jakarta. Studi lapangan dilakukan dengan mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan elemen interior yang ada pada museum-museum yang dikunjungi.

1.6.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dengan cara pengambilan foto maupun video terhadap elemen interior museum-museum yang dikunjungi penulis sebagai bahan dari studi lapangan.

1.6.1.4 Studi Literatur

Studi literatur merupakan proses penelitian di mana penulis mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis literatur atau sumber tertulis yang relevan dengan topik perancangan. Data-data yang didapatkan dari studi literatur ini menjadi pendukung dalam melakukan perancangan ini. Data yang dikumpulkan diantaranya yaitu standarisasi museum khususnya museum seni, literatur mengenai media pajang koleksi museum, serta literatur mengenai pendekatan yang digunakan yaitu interaktif.

1.7 Manfaat Perancangan

1.7.1 Manfaat bagi Masyarakat/Komunitas

Perancangan ini diharapkan dapat memikat pengunjung untuk mengunjungi Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta yang telah didesain dengan baik baik dari segi fasilitas publik dan ruang pameran koleksi dengan media pameran yang terbaru dan interaktif.

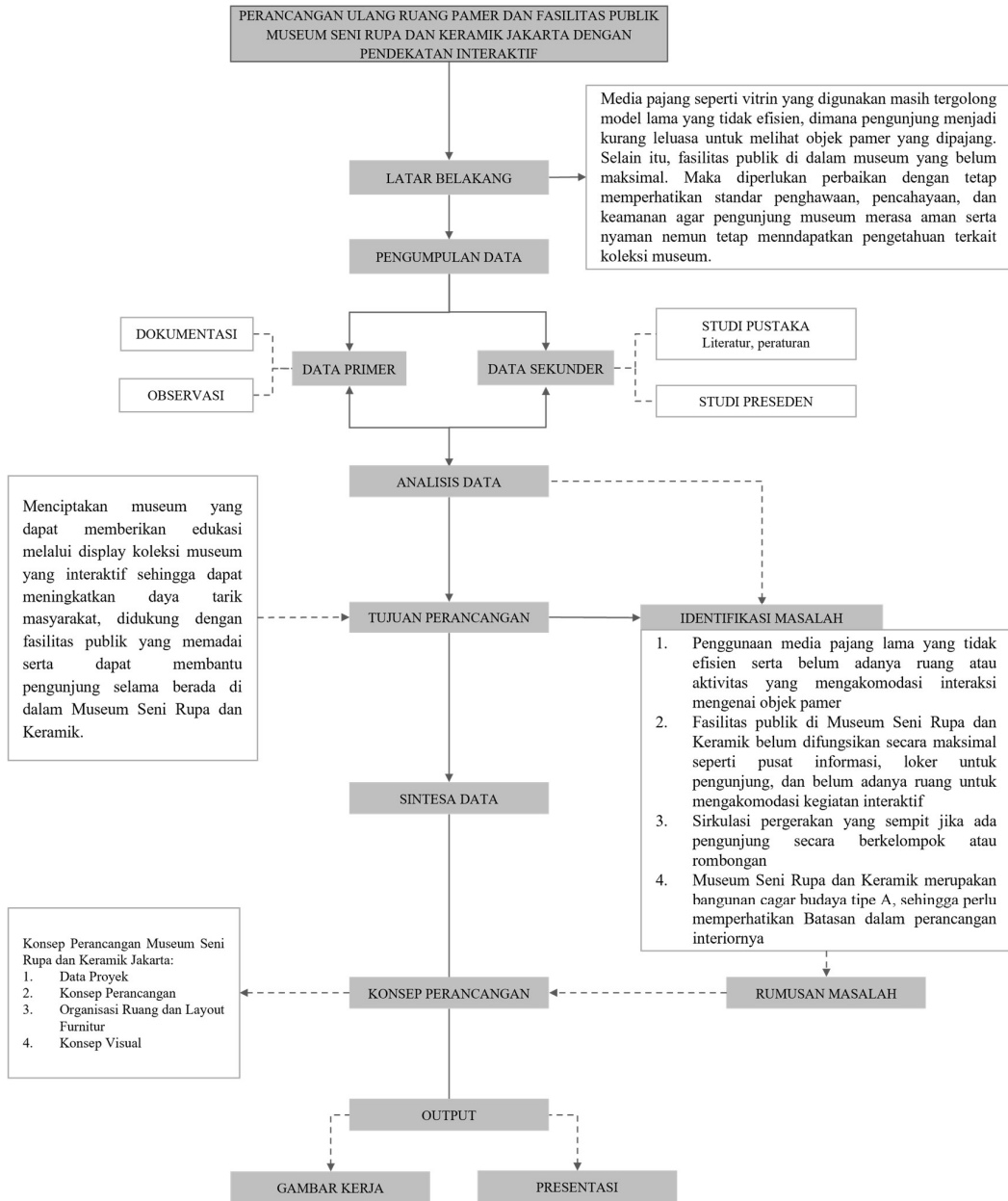
1.7.2 Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan

Perancangan ini menjadi referensi dan inspirasi perancangan interior museum khususnya museum seni cagar budaya golongan A bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan dengan serupa.

1.7.3 Manfaat bagi Keilmuan Interior

Memberikan inspirasi gagasan desain dan edukasi mengenai standarisasi interior dari setiap fasilitas yang ada dan yang dibutuhkan dalam sebuah museum khususnya museum seni.

1.8 Kerangka Berpikir



Bagan 1.6.1 Kerangka Berpikir

(sumber: data pribadi)

1.9 Pembabab Laporan TA

Sistematika dalam penulisan laporan ini, diantaranya adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi uraian latar belakang dari pengangkatan topik perancangan ulang ruang pameran dan fasilitas publik di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran dari perancangan, ruang lingkup dan batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan pembaban laporan.

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Menjelaskan mengenai uraian-uraian mengenai kajian literatur dari standardisasi perancangan museum sesuai dengan klasifikasinya.

BAB III DESKRIPSI PROJEK DAN DATA ANALISIS

Berisi uraian-uraian tentang deskripsi proyek yang dirancang, analisis terkait eksisting bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik, uraian terkait studi banding dari beberapa museum seni seni, serta analisis yang berkaitan dengan perancangan ruang pameran dan fasilitas publik di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta.

BAB IV TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian tentang ide atau gagasan dari tema perancangan, konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan dan penghawaan, keamanan dan akustik beserta pengaplikasiannya pada perancangan ruang pameran dan fasilitas publik di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.