

REDESAIN RUANG PAMER DAN FASILITAS PUBLIK DI MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK DENGAN PENDEKATAN INTERAKTIF

Latifa Asmatia Mahardhika¹, Erlana Adli Wismoyo², dan Aditya Bayu Perdana³

^{1,2,3}Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buah Batu, Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
mahardhikaifa@student.telkomuniversity.ac.id, erlanadliw@telkomuniversity.ac.id,
adityabayuperdana@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta ini merupakan museum seni di Jakarta yang termasuk bangunan peninggalan Belanda sehingga tergolong dalam bangunan cagar budaya tipe A. Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang museum, museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Meskipun Peraturan Pemerintah cenderung memberi perhatian kepada aspek koleksi, definisi ICOM menekankan pada pelayanan dan keterlibatan pengunjung, sebuah aspek yang masih kurang diterapkan di beberapa museum di Indonesia. Museum Seni Rupa dan Keramik yang memiliki berbagai macam benda koleksi ini masih menggunakan media pajang dengan standar lama sehingga objek pameran kurang diapresiasi dengan baik dan belum memenuhi standar. Dalam hal ini, penting untuk mengevaluasi penyajian koleksi dan fasilitas publik sesuai dengan standar yang ada. Maka dari itu, dengan adanya perancangan ulang dengan pendekatan interaktif diharapkan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung didukung media pajang yang menarik dan aktivitas-aktivitas yang interaktif dalam museum. Upaya ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi pengunjung, meningkatkan pemahaman terhadap seni dan budaya, serta memperkuat peran dan visi misi museum sebagai pusat edukasi, rekreasi, dan refleksi masyarakat.

Kata kunci: museum seni, keramik, interaktif, *display*

Abstract: The Jakarta Fine Arts and Ceramics Museum is an art museum in Jakarta which is a Dutch heritage building so it is classified as a type A cultural heritage building. According to Government Regulation no. 66 of 2015 concerning museums, museums are institutions whose function is to protect, develop, utilize collections and communicate them to the public. Although Government Regulations tend to pay attention to the collection aspect, the ICOM definition emphasizes visitor service and involvement, an aspect that is still poorly implemented in several museums in Indonesia. The Fine Arts and Ceramics Museum, which has various kinds of collection objects, still uses old standard display media so that the objects on display are not well appreciated and do not meet the standards. In this case, it is important to evaluate the presentation of collections and public facilities in accordance with existing standards. Therefore, with the redesign using

an interactive approach, it is hoped that it can increase the public's attraction to visit, supported by attractive display media and interactive activities in the museum. This effort is expected to provide an interesting experience for visitors, increase understanding of art and culture, and strengthen the role and vision and mission of the museum as a center for education, recreation and community reflection.

Keywords: art museum, ceramics, interactive, display

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 mengenai museum, museum merupakan lembaga dengan fungsi untuk melindungi, megembangkan, memanfaatkan koleksi, dan berkomunikasi kepada masyarakat. Sedangkan menurut ICOM (International Councils of Museums) definisi terbaru museum berfokus pada keterlibatan masyarakat dalam kegiatan yang ada di museum dengan menyediakan berbagai pengalaman yang bertujuan untuk 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 pengunjung 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 dari 30.602 pengunjung pada 2020 menjadi 9.849 pada tahun 2021, hal ini diakibatkan adanya pembatasan pengunjung saat masa pandemi COVID-19. 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 positif yaitu makin banyak anak muda yang mulai tergerak untuk mengunjungi museum, namun terdapat anggapan negatifnya berupa 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).

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, sehingga perlu untuk meningkatkan interaktivitas pengunjung dengan benda pameran. Berdasarkan observasi, penulis menemukan beberapa permasalahan seperti media pajang dengan model lama yang tidak efisien, organisasi ruang dan layout furnitur yang belum maksimal, fasilitas publik seperti pusat informasi dan loker pengunjung yang belum difungsikan secara maksimal

yang dapat mengakibatkan pengunjung bingung dan tidak mudah mengakses area-area tertentu. Maka dari itu, dengan adanya peningkatan pengunjung diperlukan juga peningkatan dalam fasilitas (Nalle, 2019) dan strategi penyajian benda pameran agar lebih baik, namun tetap memerhatikan batasan dalam perancangannya dikarenakan museum ini merupakan bangunan cagar budaya tipe A.

KAJIAN LITERATUR

Pendekatan Interaktif

Pengertian interaktif adalah terkait dengan komunikasi dua arah (Warsita, 2008:18). Desain interaktif merupakan cara merancang ruang untuk timbul komunikasi dan interaksi bagi manusia. Secara umum, interaktif memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi (Winograd, 1997). Pendekatan desain interaktif pada museum melibatkan pengunjung secara aktif melalui baik melalui benda koleksi dan media interaktif, pendekatan ini berfokus pada bagaimana cara merancang pengalaman itu sendiri, sehingga pengalaman pengunjung menjadi lebih menarik namun tetap mendidik. Terdapat beberapa kunci dalam mendesain museum yang interaktif yaitu dengan menciptakan alur pergerakan yang linear, desain dan media yang mengajak pengunjung untuk berinteraksi, melibatkan aktivitas fisik pengunjung untuk mendapatkan pengalaman dan pengetahuan, serta menyajikan karya seni yang menarik dan eye-catching (Rahma, 2024).

Interaktif dalam museum tidak semata-merta mengizinkan pengunjung untuk menyentuh objek museum secara langsung yang dikhawatirkan dapat merusak benda koleksi tersebut. Maka dari itu diperlukan elemen pendukung seperti interactive kiosk, LED screen, audio, AR, serta VR. Selain itu, dalam perancangan museum ini juga perlu memperhatikan dan memahami bagaimana

cerita di setiap benda koleksi yang dipajang agar cerita tersebut dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh pengunjung namun dikemas dalam desain yang menarik. Berikut merupakan konsep interaktif pada pameran di dalam museum menurut Ziamou (2012), antara lain:

1. Mewadahi interaksi social antar pengunjung
2. Melibatkan aktivitas fisik
3. Memberikan opsi tujuan yang fleksibel kepada pengunjung

METODE PENELITIAN

Berikut merupakan tahapan metode yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan ulang ruang pameran dan fasilitas publik di Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta:

Observasi

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.

Studi Lapangan

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.

Studi Literatur

Studi literatur merupakan proses penelitian di mana penulis mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis literatur atau sumber tertulis yang relevan dengan topik perancangan. Data yang dikumpulkan diantaranya yaitu

standarisasi museum khususnya museum seni, literatur mengenai media pajang koleksi museum, serta literatur mengenai pendekatan yang digunakan yaitu interaktif.

Menganalisis dan Mengolah Data

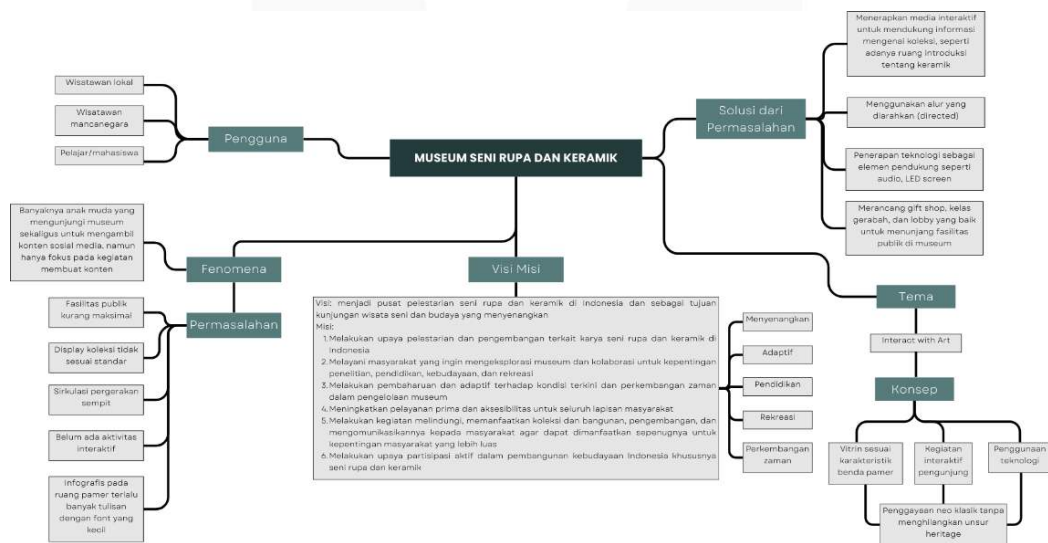
Setelah mendapatkan data-data, penulis melakukan analisis dan olah data berupa analisis site, analisis kasus *redesign*, analisis perancangan, studi literatur, studi banding, *programming*, hingga tema konsep perancangan.

Hasil Akhir

Hasil akhir dari perancangan ulang ini berupa laporan, gambar kerja, poster, dan *3D modelling*.

HASIL DAN DISKUSI

Tema Perancangan



Gambar 1 Mind map tema perancangan (sumber: data penulis, 2024)

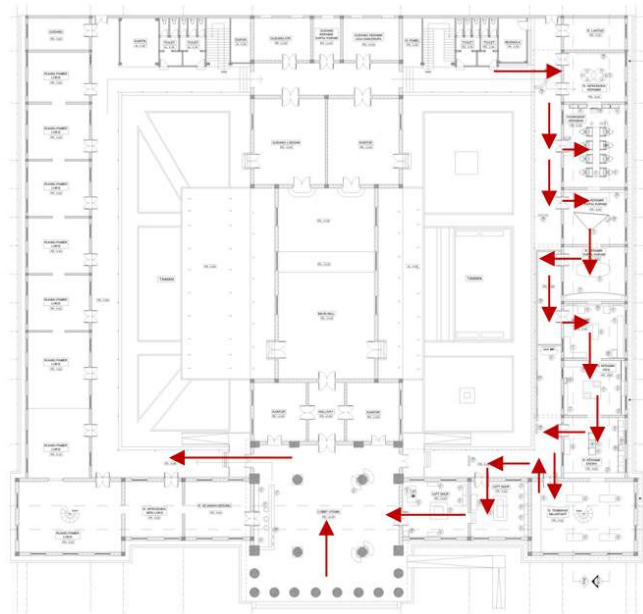
Tema *interact with art* akan membawa ke perancangan yang interaktif terhadap benda koleksi bagi pengunjung. Dengan diterapkannya tema ini pengunjung diharapkan dapat memahami cerita di balik benda koleksi yang ada.

Sesuai dengan tren museum saat ini dimana keterlibatan pengunjung juga berperan penting, tema ini dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. Melalui tema ini, konsep interaktif yang dapat diterapkan pada perancangan ini yaitu:

1. Menyediakan media display yang interaktif, seperti replika keramik dan gerabah yang dapat diraba dan dirasakan oleh pengunjung
2. Tiap ruang menerapkan elemen interior secara dominan sehingga dapat membangun identitas ruang tersebut (Wismoyo et al., 2023) disesuaikan dengan klasifikasi daerah/negara objek pameran tersebut seperti penggunaan skema warna yang merepresentasi daerah/negara tersebut, namun tetap memberikan ornament atau unsur dari gaya interior neo klasik yang mana menjadi ciri khas dari bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik sendiri
3. Terdapat media interaktif seperti *slider puzzle* sehingga terjadi partisipasi aktif dari pengunjung
4. Menciptakan ruang untuk kelas gerabah yang baik dan nyaman
5. Memaksimalkan fungsi pada ruang gift shop

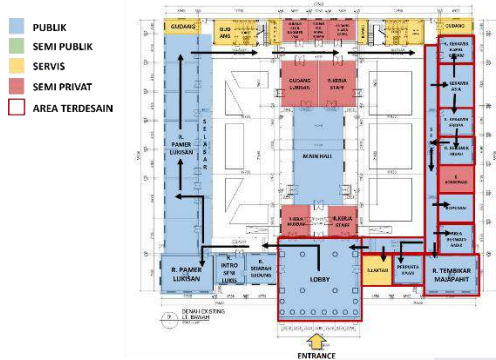
Konsep Sirkulasi dan Layout

Pola sirkulasi yang digunakan yaitu *directed* atau sirkulasi diarahkan. Selama di dalam museum khususnya ruang pameran, pengunjung akan diarahkan sesuai dengan pola sirkulasi yang sudah ditentukan untuk meminimalisir kebingungan dan mengharapkan pengunjung paham dengan klasifikasi koleksi keramik yang ada berserta dengan informasi di dalamnya. Namun, di dalam ruang pameran tertentu menggunakan sirkulasi *open plan*, hal ini untuk mengurangi adanya *crowd* yang dapat menghalangi atau mengganggu sirkulasi pengunjung yang lain.



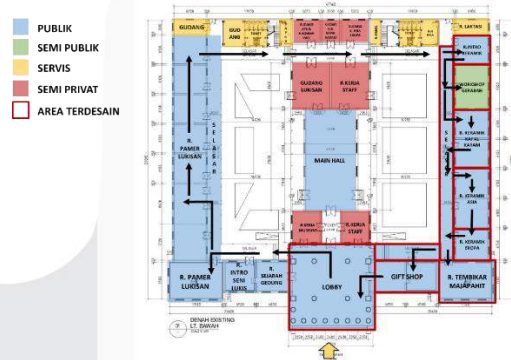
Gambar 2 Pola sirkulasi directed
(Sumber: data penulis, 2024)

Blocking (Sebelum Perancangan)

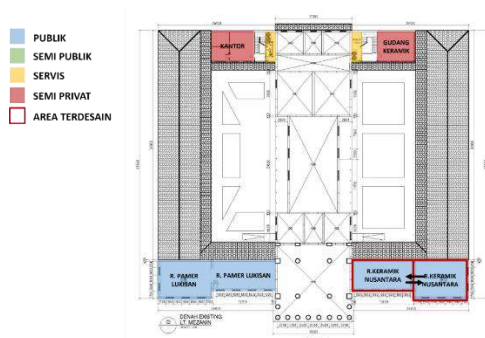


Gambar 3 Diagram blocking lantai 1 sebelum perancangan (sumber: data penulis, 2024)

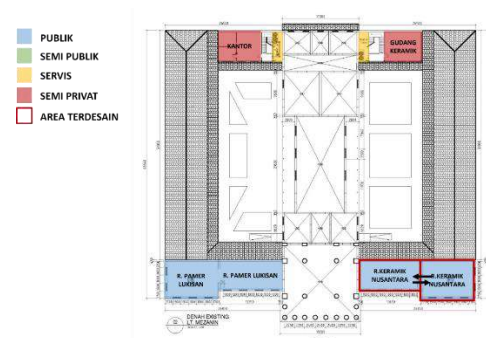
Blocking (Setelah Perancangan)



Gambar 5 Diagram blocking lantai 1 setelah perancangan (sumber: data penulis, 2024)



Gambar 4 Diagram blocking lantai 2 sebelum perancangan (sumber: data penulis, 2024)



Gambar 6 Diagram blocking lantai 1 setelah perancangan (sumber: data penulis, 2024)

Dari blocking di atas terdapat beberapa perubahan, seperti ruang laktasi yang dipindah ke bagian belakang museum dekat dengan toilet dan mushola agar menjadi satu area yaitu area servis. Lalu ruang konservasi yang tadinya berada di antara ruang keramik hibah dan ruang koperasi dipindah ke area gudang ATK, hal ini dilakukan agar alur pengunjung tidak terganggu. Selain itu, ruang perpustakaan ditiadakan namun diganti menjadi *gift shop* yang tadinya dinamakan ruang koperasi. Hal ini dilakukan karena melihat tidak adanya animo pengunjung yang mengunjungi perpustakaan. Tetapi dengan adanya *gift shop* yang diperluas dapat menarik minat pengunjung dan menarik daya beli pengunjung terhadap souvenir yang dijual oleh museum. Dalam hal ini museum dapat memperluas jenis souvenir yang akan dijual untuk menarik lebih banyak pengunjung, sehingga pemasukan museum pun akan diharapkan akan meningkat.



Konsep Fasilitas


Fasilitas pada perancangan ulang ini yaitu fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan pengunjung selama berada di dalam museum. Selain itu, agar mencapai tujuan perancangan yaitu dengan menerapkan fasilitas yang interaktif seperti informasi mengenai benda pameran yang disimpan di dalam

barcode dan pada LED monitor yang dapat digunakan oleh pengunjung. Selain itu, terdapat fasilitas seperti workshop gerabah untuk menunjang kegiatan interaktif di dalam museum serta adanya toko souvenir yang lebih memadai sekaligus dapat menjadi daya tarik bagi pengunjung yang datang.

Penerapan Konsep Interaktif

Tabel 1 Penerapan konsep interaktif di tiap ruang

Nama Ruang	Penerapan
Lobby Utama	<p>Sistem <i>self ticketing</i> menggunakan monitor layar sentuh yang telah tersedia di meja resepsionis.</p>  <p>Gambar 7 Self ticketing di lobby utama (sumber: data penulis, 2024)</p>
Ruang Introduksi Keramik	<p>Meja <i>tactile</i> berisi replika keramik dengan karakteristik berbeda-beda yang dapat diraba/disentuh oleh pengunjung. Terdapat monitor layar sentuh untuk informasi lebih detail, dan tayangan video proses pembuatan gerabah melalui proyektor.</p>  <p>Gambar 8 Ruang introduksi keramik (sumber: data penulis, 2024)</p>

	 <p data-bbox="715 651 1278 678">Gambar 9 Meja tactile (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p data-bbox="320 685 612 757">Ruang Workshop Gerabah</p>	<p data-bbox="639 685 1359 835">Workshop gerabah berada di dalam ruangan yang dilengkapi dengan <i>interactive whiteboard</i> yang dapat membantu mentor dalam menjelaskan tutorial dalam pembuatan gerabah kepada peserta.</p>  <p data-bbox="667 1088 1329 1149">Gambar 10 Ruang workshop gerabah (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p data-bbox="320 1155 612 1227">Ruang Pamer Keramik Kapal Karam</p>	<p data-bbox="639 1155 1359 1227">Terdapat monitor layar sentuh yang memuat informasi mengenai objek pameran yang lebih lengkap.</p>  <p data-bbox="667 1456 1329 1518">Gambar 11 Layar sentuh di ruang kapal karam (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p data-bbox="320 1525 612 1597">Ruang Pamer Keramik Asia</p>	<p data-bbox="639 1525 1359 1637">Terdapat <i>rotating vitrine</i> yang dapat memperlihatkan segala sisi motif keramik walaupun diletakan di dinding.</p>

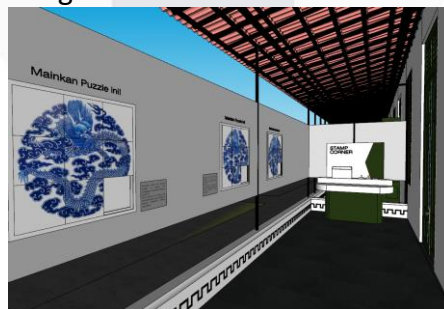


Gambar 12 Rotating vitrine (sumber: data penulis, 2024)
Terdapat monitor sentuh berisi informasi benda pameran dan QR code di tiap benda pameran yang dapat discan oleh pengunjung.




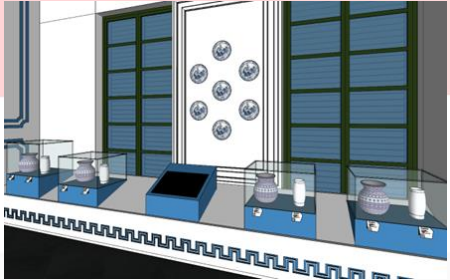
Gambar 13 Monitor sentuh di ruang keramik asia (sumber: data penulis, 2024)

Pada bagian selasar ruang keramik asia terdapat aktivitas interaktif yang bisa dilakukan oleh pengunjung yaitu permainan berupa *slider puzzle* dengan gambar motif keramik dari Cirebon dan meja *stamp corner* dimana pengunjung bisa mengoleksi atau mencap jurnalnya dengan cap dari museum dengan motif-motif keramik.



Gambar 14 Selasar asia (sumber: data penulis, 2024)

Pada ruang keramik asia yang kedua terdapat media interaktif berupa lup/kaca pembesar untuk melihat detail dari koleksi benda pameran yaitu buli-buli yang bentuknya kecil, dengan lup ini pengunjung dapat melihat lebih dekat dan jelas detailnya.

	 <p>Gambar 15 Lup/kaca pemesar di ruang keramik asia (Sumber: data penulis, 2024)</p>
<p>Ruang Pamer Keramik Eropa</p>	<p>Terdapat layar sentuh untuk melihat informasi mengenai benda pamer. Pada tiap label terdapat QR code yang dapat dipindai untuk mendapat informasi benda pamer yang lebih lengkap.</p>  <p>Gambar 16 Layar sentuh di ruang keramik eropa (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p>Ruang Pamer Tembikar Majapahit</p> <p>Ruang Pamer Keramik Nusantara</p>	<p>Pada tiap label terdapat QR code yang dapat dipindai untuk mendapat informasi benda pamer yang lebih lengkap.</p>

(sumber: data penulis, 2024)

Konsep Media Pajang

Tabel 2 Konsep media pajang di tiap ruang pamer

Nama Ruang	Konsep Media Pajang
<p>Ruang Pamer Keramik Kapal Karam</p>	<p>Vitrin yang digunakan sudah sesuai dengan tinggi peletakan benda pamer yang ideal yaitu 100 cm dari lantai. Penggunaan vitrin berbentuk seperti meja dengan kaca yang rendah agar memudahkan pengunjung untuk melihat detail benda pamer yang berukuran kecil.</p>

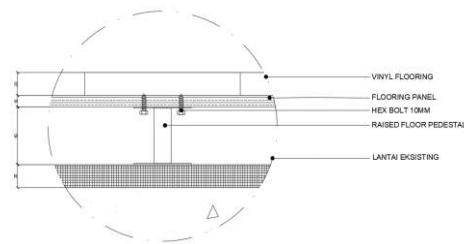
	 <p>Gambar 17 Vitrin di ruang kapal karam (Sumber: data penulis, 2024)</p>
<p>Ruang Pamer Keramik Asia</p>	<p>Benda pameran berupa piring diletakkan pada vitrin yang bersandar di dinding dengan metode ditempelkan agar terlihat jelas motif pada piring. Sedangkan untuk benda berupa guci atau vas diletakkan pada vitrin dengan base. Kemudian untuk guci besar diletakkan di atas pedestal. Vitrin dilengkapi dengan kaca anti reflektif sehingga benda di dalamnya dapat terlihat dengan jelas.</p>  <p>Gambar 18 Vitrin di ruang keramik asia (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p>Ruang Pamer Keramik Eropa</p>	<p>Tinggi peletakan benda pameran sudah disesuaikan dengan eye level tinggi rata-rata manusia yaitu sekitar 100 cm dari lantai. Koleksi piring-piring diletakkan pada dinding, lalu untuk vas, guci, mangkok diletakkan di dalam vitrin kaca anti reflektif.</p>  <p>Gambar 19 Vitrin di ruang keramik eropa (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p>Ruang Pamer Tembikar Majapahit</p>	<p>Vitrin dengan kaca pada kedua sisi dikarenakan benda-benda koleksinya yang dominan berupa vas, guci, dan sejenisnya sehingga pengunjung dapat melihat dari kedua sisi tembikar. Hal ini juga dapat memecah crowd pengunjung di dalam ruangan.</p>

	 <p>Gambar 20 Vitrin di ruang tembikar majapahit (sumber: data penulis, 2024)</p>
<p>Ruang Pamer Keramik Nusantara</p>	<p>Tinggi peletakan benda pameran sudah disesuaikan dengan eye level tinggi rata-rata manusia yaitu sekitar 100 cm dari lantai.</p>  <p>Gambar 21 Vitrin di ruang keramik nusantara (sumber: data penulis, 2024)</p>

(sumber: data penulis, 2024)

Konsep Elemen Interior

Lantai: hampir di setiap ruangan masih mempertahankan lantai eksisting yaitu lantai granit berwarna hitam berukuran 50 cm x 50 cm, hal ini dilakukan karena agar tetap ada ciri khas dari bangunan eksisting, serta mengingat bangunan ini cagar budaya tipe A yang mana tidak boleh terlalu banyak intervensi di dalam perancangan. Namun, pada ruang workshop gerabah lantai diganti menggunakan SPC *solid vinyl* dengan sistem click yang memiliki sifat tahan air dan mudah dibersihkan jika kotor, pemasangan lantai ini menggunakan sistem *raised floor* sehingga tidak merusak struktur lantai eksisting.



Gambar 22 Detail sistem raised floor (sumber: data penulis, 2024)

Dinding: Bangunan museum ini termasuk bangunan cagar budaya tipe A, yang mana jika ingin melakukan perawatan harus menggunakan material/bahan yang sejenis atau memiliki karakter yang sama dengan mempertahankan detail ornament bangunan yang telah ada (Perda Jakarta No. 9 Tahun 1999). Maka dari itu, dinding di tiap ruang dilakukan pengecatan ulang dengan warna yang disesuaikan dengan warna ciri khas masing-masing daerah/negara asal keramik. Ditambah motif seperti bingkai yang mengambil dari unsur ornament profil pintu museum yang dicat dengan warna coklat muda. Selain itu, bentuk bingkai ini juga untuk menonjolkan gaya neo klasik yang diterapkan pada bangunan ini.



Gambar 23 Ornamen profil di pintu eksisting (sumber: dokumentasi penulis, 2024)



Gambar 24 Contoh penerapan adaptasi ornamen profil pada elemen interior (Sumber: data penulis, 2024)

Ceiling: Pada ceiling tiap ruang masih mempertahankan material eksisting berupa plank kayu. Namun, beberapa ruang khususnya pada ruang pameran diaplikasikan *downceiling* menggunakan besi hollow sebagai penopang lampu *track spotlight*.



Gambar 25 Contoh downceiling di ruang keramik asia
(sumber: data penulis, 2024)

Furnitur: furnitur yang digunakan didominasi dengan jenis *loose furniture* mengingat bangunan merupakan cagar budaya tipe A sehingga furnitur *built-in* tidak diterapkan agar tidak merusak struktur eksisting bangunan. Seperti pada loker berjenis *custom loose furnitur* di lobby utama yang dibuat lebih fleksibel agar memuat banyak barang dengan ukuran yang kecil hingga besar seperti stroller, loker ini akan dilayani langsung oleh staff.



Gambar 26 Loker di belakang meja resepsionis
(sumber: data penulis, 2024)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan diskusi di atas, berikut ini merupakan kesimpulan yang didapat:

1. Penggunaan media pajang yang tidak efisien pada kondisi eksisting dapat diselesaikan dengan menggunakan vitrin yang *seamless* dan disesuaikan dengan karakteristik dari benda pameran
2. Terdapat media-media interaktif yang dapat digunakan seperti monitor layar sentuh, vitrin dengan rotating base, hingga vitrin dengan lup atau kaca pembesar. Selain itu terdapat *QR code* yang dapat

dipindai oleh pengunjung, permainan berupa *slider puzzle*, dan *stamp corner*

3. Fasilitas publik yang tadinya terpisah-pisah antara meja informasi, *ticketing*, dan pembelian tiket workshop, pada perancangan ini disatukan di satu meja resepsionis yang beserta dengan loker yang dilayani oleh staff dari museum langsung
4. Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan bangunan cagar budaya tipe A, sehingga tidak terlalu banyak yang bisa diintervensi. Maka dari itu, banyak elemen interior yang menggunakan panel dan pengecatan pada dinding, dan penggunaan sistem *raised floor* di ruang workshop gerabah

Saran yang dapat disampaikan oleh penulis untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat dilakukan penelitian yang serupa untuk perancangan ulang Museum Seni Rupa dan Keramik dengan pendekatan yang sama yaitu interaktif namun untuk area seni rupa dan lukis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. "Museum Seni Rupa dan Keramik Dikunjungi Lebih 30.000 Orang, Aksesnya Lebih Mudah". *Reporter.id*. Diakses pada Maret 2024. <https://reporter.id/2022/09/12/museum-seni-rupa-dan-keramik-dikunjungi-lebih-30-000-orang-aksesnya-lebih-mudah/>
- Data BPS Provinsi DKI Jakarta. (2019-2021).
- Istina, D. (2022). *Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z*. Jurnal Tata Kelola Seni, 8(2), 95-104.
- Nalle, F. W. (2019). *PERANAN PELAYANAN DAN STRATEGI PROMOSI DALAM MENINGKATKAN MINAT KUNJUNGAN WISATAWAN DI MUSEUM*

RAKYAT HULU SUNGAI SELATAN. *Jurnal Sosial Pariwisata*, 1(1), 28-34.

Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum

Rahma, S. F., Ismanto, A., & Wardhana, K. (2024). *OPTIMIZATION INTERACTIVE DISPLAY MEDIA FOR PERMANENT COLLECTIONS IN THE INTERIOR DESIGN OF JAKARTA WAYANG MUSEUM*. *International Journal of Application on Social Science and Humanities*, 2(1), 103-110.

Winograd, T. (1997). *The Design of Interaction*. Copernicus, United States.

Wismoyo, E. A., Raja, T. M., & Haristianti, V. (2023). *Form of dynamic identity in restaurant interior design. In Sustainable Development in Creative Industries: Embracing Digital Culture for Humanities* (pp. 273-278). Routledge.

Ziamou, L. (2012). "Designing Interactive Museum Exhibits: Three Ways to Increase Audience Engagement". *huffpost.com*. Diakses pada Januari 2024.
https://www.huffpost.com/entry/interactive-museum-exhibits_b_1438931