Penerapan Tema *Golden Age* pada Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis, Jakarta

Eliza Padmasari Sutantya[1], Hartini[2], Anastasia Cinthya Gani[3]
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
eliza.615150055@stu.untar.ac.id, hartini@fsrd.untar.ac.id, anastasiag@fsrd.untar.ac.id

***Abstrak** – Budaya sangatlah penting di dalam kehidupan manusia karena budaya adalah sebuah identitas, dan sebuah sejarah bagi suatu peradaban manusia, dan dapat dikenal semua orang di dunia beserta generasi penerus mereka. Maka dari itu, sengatlah penting untuk memperkenalkan kebudayaan di tempat lain. Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis menawarkan banyak budaya mengenai karya seni, buku, teater, bahasa dan banyak lagi lainnya. Dengan begitu maka pentinglah untuk menerapkan suatu tema perancangan pada interior Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis yang sesuai dengan citra lembaga dan dapat mengkomunikasikan budaya-budaya tersebut kepada para pengunjung.*

Kata Kunci: Budaya; Citra; Identitas; Tema.

I. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari majunya sosial budaya, ekonomi, politik, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), serta perkembangan globalisasi. Budaya menjadi salah satu faktor yang sangat penting bagi suatu negara di dalam dunia modern ini. Hal tersebut dikarenakan budaya dapat menjadi suatu identitas, tanda pengenal atau ciri khas dari negara tersebut, dan biasanya telah dipelihara selama bertahun-tahun lamanya sehingga bisa dikenali langsung oleh masyarakat negara lainnya.

Salah satu budaya yang melekat pada masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu adalah budaya negara Belanda. Hal itu disebabkan oleh penjajahan Belanda di Indonesia selama bertahun-tahun. Lamanya Belanda menjajah Indonesia adalah 350 tahun (Hermawan, 2007:74). Setelah negara Indonesia merdeka, lalu Belanda menghentikan penjajahannya dan keluar dari Indonesia, hubungan antar negara Indonesia dan Belanda berangsur-angsur membaik.

Dengan adanya ikatan sejarah di masa lalu, warisan budaya Belanda di Indonesia, dan kerja sama budaya maka muncullah komitmen antara kedua negara sehubungan dengan pelestarian warisan budaya. Erasmus Huis adakah Pusat Kebudayaan Belanda di Jakarta mengunggulkan acara musik (klasik dan jazz), fitur ruangan (akustik, auditorium) yang bermutu baik dan dikenal sebagai pusat musik Eropa di Jakarta serta letaknya di tengah ibu kota Jakarta yang sangat strategis. Erasmus Huis berhasil membangun reputasi sebagai pusat kebudayaan yang aktif dan berjalan dengan baik.

Namun kondisi bangunan dan interior Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis Jakarta sudah tidak baik lagi, dan belum dapat merepresentasikan kebudayaan Belanda sendiri. Maka dari itu diperlukan sebuah perancangan interior yang dapat menunjukan citra lembaga dan merepresentasikan kebudayaan yang bersangkutan melalui tema perancangan interior yang tepat.

II. METODE

Metode perancangan digunakan untuk pengumpulan data dan informasi mengenai masalah yang akan dianalisa, dirumuskan dan dinyatakan dengan jelas. Metode yang dipakai adalah metode kualitatif. Pengertian metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat dialami (Bogdan & Taylor, 1975:5). Metode kualitatif terdiri dari berikut:

A. *Programming*

Metode perancangan yang digunakan dalam merancang interior Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis ini di antaranya:

1. Studi Literatur

   Studi ini adalah studi kepustakaan yang ditujukan untuk mendapatkan data mengenai teori yang berhubungan dengan perancangan interior Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis.

2. Pengumpulan Data Lapangan

   a) Survei Lapangan

   Survei lapangan merupakan pengamatan langsung dan mendapatkan data faktual yang dibutuhkan di Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis pada bulan September sampai Oktober 2018. Hasil survei serta dokumentasi dapat berupa foto-foto, site plan, identitas proyek, dan sebagainya.

   b) Wawancara

   Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab dengan orang yang bersangkutan dengan proyek yang penulis kerjakan untuk mendapatkan informasi lebih lengkap seperti biodata pekerja, dan struktur organisasi. Orang yang bersangkutan sebagai petugas pengurus perpustakaan Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis adalah Ibu Rina.

3. Analisis Data

   Analisis data dari data-data yang diperoleh baik dari studi literatur maupun data lapangan. Data-data

tersebut dikumpulkan dari berbagai lokasi survei kemudian dibandingkan satu hingga memperoleh hasil analisis yang terjamin.

4. Penyusuan *Programming*

Menyusun programming yang mencakup aktivitas pelaku fasilitas dan kebutuhan ruang serta ergonomi yang cocok dengan pelaku dan pengguna Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis.

B. Analisis Masalah

Analisis masalah pada perancangan ini meliputi:

1. Analisis Citra/*Image* (*Visual*/*Non Visual*).
2. Analisis Potensi Lingkungan atau Tapak.
3. Analisis Organisasi Ruang.
4. Analisis Persyaratan Ruang.
5. Analisis Pola Sirkulasi.
6. Analisis Material dan Warna.

C. Metode Konsep

1. Konsep *Programming*
   a) Mengumpulkan data berupa studi literatur yang berasal dari buku, artikel ilmiah, jurnal, dan internet.
   b) Menganalisis citra, tapak, program aktifitas & kebutuhan fasilitas, fungsi & besaran ruang, organisasi ruang, persyaratan ruang, pola sirkulasi, material & warna.
   c) Menyusun konsep zoning dan *grouping*, *layout*, pola sirkulasi ruangan, dinding, langit-langit, furniture, material dan warna, fisika bangunan, keamanan & keselamatan.
   d) Menentukan tema, gaya, dan suasana yang tepat berdasarkan analisis terhadap lembaga terkait.
2. Konsep Desain
   a) Meninjau proyek yang dikerjakan berupa denah existing, lokasi, identitas proyek, dan struktur organisasi.
   b) Menyusun konsep aktifitas & kebutuhan fasilitas, program ruang, dan pengembangan desain.
   c) Menentukan desain berupa layout, perspektif, gambar kerja, dan poster presentasi.

D. Tahap Desain

Berikut adalah hal-hal yang meliputi tahap desain: Sketsa Desain, *Site Plan*, *Layout Plan*, *Furniture Plan*, *Ceiling Plan*, *Floor Plan*, *Mechanical & Electrical Plan*, Tampak, Potongan & Perspektif Ruangan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis

Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis berlokasi di Kav S- Setiabudi, Jalan Haji R. Rasuna Said Blok C No.3, RT.8/RW.3, Kuningan Timur, RT.8/RW.3, Kuningan, Kuningan Tim., Setia Budi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12950.

Berikut adalah analisis pengguna, aktivitas dan kebutuhan ruang:

Tabel 1. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Jabatan	Aktivitas	Kebutuhan Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Receptionist	a. Menulis b. Membaca c. Menerima tamu d. Menyimpan barang	a. Meja b. Kursi c. Lemari penyimpanan	a. Ruang lobby b. Ruang rekreasi c. Ruang penyimpanan d. *Cafe*
Director	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)* f. Beristirahat	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lampu e. Lemari penyimpanan f. Meja kursi atau sofa dan *coffee table*	a. Ruang kantor b. Ruang tamu c. Ruang rapat d. Ruang rekreasi e. Ruang penyimpanan f. *Cafe*
Deputy Director	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)* f. Beristirahat	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lampu e. Lemari penyimpanan f. Meja kursi atau sofa dan *coffee table*	a. Ruang kantor b. Ruang tamu c. Ruang rapat d. Ruang rekreasi e. Ruang penyimpanan f. *Cafe*
Management Assistant 1	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)*	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lampu e. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang tamu c. Ruang rekreasi d. Ruang penyimpanan e. *Cafe*
Management Assistant 2	a. Menulis b. Membaca	a. Meja b. Kursi c. Komputer	a. Ruang kantor b. Ruang rekreasi
	c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)*	d. Lampu e. Lemari penyimpanan	c. Ruang penyimpanan d. *Cafe*
Secretary	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)*	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lampu e. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang rekreasi c. Ruang penyimpanan d. *Cafe*
Head of Library	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang perpustakaan c. Ruang rekreasi d. Ruang penyimpanan
	berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)*		e. *Cafe*
Library Assistant	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)*	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang perpustakaan c. Ruang rekreasi d. Ruang penyimpanan e. *Cafe*
Head of Auditorium	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang auditorium c. Ruang rekreasi d. Ruang penyimpanan e. *Cafe*
	e. Rapat *(meeting)*		
Head of Gallery	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Menerima dan berbincang dengan tamu e. Rapat *(meeting)*	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang galeri c. Ruang rekreasi d. Ruang penyimpanan e. *Cafe*
Technicians	a. Menulis b. Membaca c. Memakai komputer d. Rapat *(meeting)*	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan	a. Ruang kantor b. Ruang rekreasi c. Ruang penyimpanan d. *Cafe*
Restaurant & Bar Employee	a. Memasak b. Melayani tamu c. Mencuci d. Kasir e. Menerima pesanan	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan f. Dapur	a. Ruang kasir b. Ruang dapur c. *Restaurant & Bar*

Cafe Employee	a. Memasak b. Melayani tamu c. Mencuci d. Kasir g. Menerima pesanan	a. Meja b. Kursi c. Komputer d. Lemari penyimpanan h. Dapur	a. Ruang kasir b. Ruang dapur c. *Cafe*
Visitors	a. Menunggu (duduk) b. Membaca c. Menikmati seni di galeri d. Membaca di perpustakaan e. Mengikuti acara di auditorium f. Makan dan minum di cafe	a. Sofa/kursi tunggu b. *Coffee table* c. Hasil karya seni d. Buku-buku e. Kursi penonton f. Meja kursi makan	a. Ruang lobby b. Ruang tunggu c. Ruang galeri d. Ruang perpustakaan e. Ruang auditorium f. *Cafe* g. *Restaurant & Bar*

Sumber: Dokumen Pribadi Wawancara, 2018

Total Besaran Ruang = 1.687,54 m^2. Sedangkan ruang khusus yang akan dibahas dengan lebih detail adalah *lobby, library,* dan *gallery.*

Citra dari Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis adalah elegan, berkelas, berseni, profesional, dan bermartabat. Mengusung gaya modern dan mengadaptasi gaya Klasik *Renaissance* sebagai aksen yang kemudian dijadikan lebih sederhana dengan cara mengubah bentuk, material dan warna serta menjunjung prinsip *form follows function.* Suasana yang ingin dicapai di dalam Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis adalah suasana yang formal, sejuk, cerah, dan tenang.

Tema yang diterapkan pada Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis adalah "*Golden Age". Golden* artinya emas, sangat baik; sedangkan *Age* artinya usia, zaman. Tema *Golden Age* ingin menghadirkan kesan keemasan zaman yang bermartabat dan profesional dari negara Belanda yang menggambarkan Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis yang berlokasi di pusat ibukota Jakarta.

B. Konsep

Untuk ruangan *lobby* menggunakan lantai kombinasi marmer berwarna hitam dan putih, dan terdapat *marble pattern* bermotif bunga di tengah ruangan.

Gambar 1. Konsep *Image* Lantai di Ruangan *Lobby.*
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Dinding *lobby* menggunakan *wood panel* yang di cat duco berwarna putih, dengan *plit, profil, cornice,* dan *architrave*.

Gambar 2. Konsep *Image* Dinding di Ruangan *Lobby.*
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Langit-langit *lobby* menggunakan *gypsum* yang di cat putih dan *roof glass* pada void.

Gambar 3. Konsep *Image* Langit-Langit di Ruangan *Lobby.*
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Sedangkan *furniture* yang sesuai dengan tema *Golden Age* adalah furniture yang terbuat dari material kayu solid, kayu olahan, terdapat profilan, elegan, dan simetris.

Gambar 4. Konsep *Image Furniture* di Ruangan *Lobby.*
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Untuk ruangan *library* menggunakan lantai berbahan material vinyl yang bermotif coklat tua kayu.

Gambar 5. Konsep *Image* Lantai di Ruangan *Library.*
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Pada dinding menggunakan dinding *wainscoting* di cat coklat kayu, *plint, profil, cornice, architrave,* dan gambar icon negara Belanda yang dilapis kaca *sandblast* sebagai aksen ruangan.

Gambar 6. Konsep *Image* Dinding di Ruangan *Library.*
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Langit-langit ruangan *library* menggunakan *wood panel tile* HPL *finished* coklat kayu dan *gypsum* di cat putih.

Gambar 7. Konsep *Image* Langit-Langit di Ruangan *Library*.
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

Sama halnya pula dengan ruangan *lobby,* untuk furniture yang sesuai dengan tema *Golden Age* adalah furniture yang terbuat dari material kayu (solid/olahan), terdapat profilan, elegan, tidak berat, tidak menimbulkan suara (diberi peredam) dan nyaman.

Gambar 8. Konsep *Image Furniture* di Ruangan *Library.* (Sumber: https://www.pinterest.com/)

Berikutnya adalah ruangan *gallery.* Pada ruangan *Gallery* lantai yang digunakan adalah lantai parket kayu sungkai *glossy finished.*

Gambar 9. Konsep *Image* Lantai di Ruangan *Gallery.* (Sumber: https://www.pinterest.com/)

Untuk dinding menggunakan kombinasi dinding bata *finishing cat* warna putih, dan dinding bata *finishing cat abu-abu* dengan *wainscoting wood panel* berwarna coklat kayu sungkai.

Gambar 10. Konsep *Image* Dinding di Ruangan *Gallery.* (Sumber: https://www.pinterest.com/)

Untuk langit-langit menggunakan *gypsum* di cat putih dengan *aluminium panel tiles* yang bermotif bunga di *spot* tertentu saja sebagai aksen ruangan.

Gambar 11. Konsep *Image* Langit-Langit di Ruangan *Gallery.* (Sumber: https://www.pinterest.com/)

Furniture yang digunakan pada ruangan *gallery* adalah meja display berbahan kayu solid, kayu olahan dan kaca, sofa dengan *finishing* kain beludru, dan *frame* berbahan kuningan sebagai aksen ruangan.

Gambar 12. Konsep *Image Funriture* di Ruangan *Gallery.* (Sumber: https://www.pinterest.com/)

Elemen estetis yang dapat digunakan pada perancangan interior Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis adalah *chandelier* berbahan kuningan, vas bunga keramik bermotif, bunga tulip, tirai, lukisan, bantal, lampu, karpet permadani

Gambar 13. Konsep *Image* Elemen Estetis.
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

C. Keputusan Desain

Berikut adalah hasil keputusan desain Penerapan Tema Golden Age pada Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis, Jakarta berupa perspektif ruangan lobby, perpustakaan, dan galeri:

Gambar 14. Keputusan Desain (Perspektif Ruang).
(Sumber: https://www.pinterest.com/)

IV. SIMPULAN

Dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa konsep tema "*Golden Age"* sudah tepat untuk diterapkan pada Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis Jakarta. Hal itu dikarenakan oleh citra Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis yang elegan, berkelas, berseni, profesional, dan bermartabat *(Golden);* gaya yang diterapkan adalah gaya modern dan mengadaptasi gaya klasik *Renaissance* yang tidak akan termakan zaman (abadi/*Age*) sebagai aksen; dan suasana ruang yang ingin dicapai adalah formal, sejuk, cerah, dan tenang.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam menyelesaikan jurnal ini, penulis juga mendapat bantuan dari berbagai pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Rina selaku pengurus Pusat Kebudayaan Belanda Erasmus Huis Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Bogdan, Robert and Taylor Steven.J. 1975. *Introduction to Qualitative Research Methods*. New Jersey : Wiley Publication.

Hermawan, Ayu. 2007. *INDONESIAKU! Sebentuk Manikam Untukmu, Dedikasi Seorang Guru, Biografi: Profesor Doktor*

Henry Alexis Rudolf Tilaar. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

https://www.pinterest.com/, 15 Mei 2019. Pukul 21.00 WIB.

Kilmer, Rosemary. Kilmer, Otie W. 2014. *Designing Interiors.* Wiley. New Jersey