

# Renovasi Museum Seni Rupa dan Keramik dengan Konsep “*Preserving Art in Betawi Heritage*”

Emellin Nadia Utama<sup>1</sup>, Aing R. Nayadilaga<sup>2</sup>, Maitri Widya Mutiara<sup>3\*</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
[emellin.615160112@stu.untar.ac.id](mailto:emellin.615160112@stu.untar.ac.id), [aingrn@yahoo.com](mailto:aingrn@yahoo.com), [maitrim@fsrd.untar.ac.id](mailto:maitrim@fsrd.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstract**— *Bangunan cagar budaya adalah sebuah bangunan yang berusia 50 tahun atau lebih dan memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, dan kebudayaan. Seiring berjalannya waktu, bangunan cagar budaya menjadi tidak terawat dan kuno, oleh karena itu, dibutuhkan proses renovasi untuk melestarikan dan memelihara bangunan cagar budaya. Salah satu bangunan cagar budaya di Indonesia adalah Museum Seni Rupa dan Keramik. Sejak diresmikan, Museum Seni Rupa dan Keramik pernah mengalami 1 kali renovasi pada tahun 1990. Renovasi dilakukan 30 tahun yang lalu, oleh karena itu penampilan interior Museum Seni Rupa dan Keramik terlihat kurang mengikuti perkembangan jaman, mulai dari elemen interior dan signage yang kuno, serta pencahayaan yang minim. Renovasi adalah pembaharuan sebuah situs yang memiliki makna historis. Renovasi dilakukan dengan memperbaiki elemen interior pada bangunan tanpa mengurangi nilai sejarah bangunan. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah tahap analysis yang terdiri dari commit, state, collect data, dan analyze, serta tahap synthesis yang terdiri dari ideate, choose and refine, implement and construct, dan evaluate. Hasil dari perancangan berupa desain Museum Seni Rupa dan Keramik dengan konsep Preserving Art in Betawi Heritage yang menampilkan suasana ruang sesuai dengan jaman benda koleksi museum berasal tanpa menghilangkan elemen dari bangunan cagar budaya.*

**Kata kunci:** Cagar Budaya; Renovasi; Perancangan

## I. PENDAHULUAN

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan. Cagar Budaya sebagai sumber daya memiliki sifat rapuh, unik, langka, terbatas, dan tidak terbaru, oleh karena itu, cagar budaya sangatlah penting untuk dilindungi dan dilestarikan. Jenis cagar budaya antara lain benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat atau di air.

Bangunan cagar budaya memiliki peran penting dalam memperkenalkan warisan budaya bangsa secara turun temurun maupun internasional, namun masyarakat seringkali kurang menyadari pentingnya menjaga keberadaan suatu bangunan cagar budaya.

Salah satu bangunan cagar budaya di Indonesia adalah Museum Seni Rupa dan Keramik. Museum ini merupakan karya arsitek Eropa, Jhr. W H.F.H. Raders, yang tergabung dalam *Koninklijk Instituut van Ingenieurs*. Bangunan memiliki bentuk atrium dan terdapat bangunan induk. Dua buah bangunan sayap terdapat pada bagian kanan dan kiri yang dipisahkan oleh

taman dari bangunan utama. Bangunan ini memiliki 2 lantai.

Bangunan diresmikan menjadi Museum Seni Rupa dan Keramik pada 10 Juli 1977 oleh Gubernur Ali Sadikin. Sejak diresmikan, bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik pernah mengalami upaya konservasi dan renovasi pada tahun 1990. Renovasi tersebut sudah dilakukan 30 tahun yang lalu, sehingga sudah tidak sesuai dengan perkembangan jaman saat ini.

Kondisi Museum saat ini sudah tidak terawat, dengan beberapa elemen interior yang sudah kotor dan rusak. Lemari display serta *signage* pada museum sudah terlihat kuno. Hal ini mempengaruhi minat masyarakat untuk mengunjungi museum.

Tindakan renovasi Museum Seni Rupa dan Keramik diharapkan menghidupkan kembali sejarah seni Indonesia dan dapat mengubah pandangan masyarakat terhadap pentingnya museum dan dapat membangkitkan rasa keingintahuan masyarakat mengenai sejarah seni di Indonesia.

## II. METODE

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

Tabel 1: Tabel Metode Desain Interior

Sumber: Rosemary Kilmer, 2014.

### 1. Analysis



Gambar 1. Bagan Analysis (Sumber: Rosemary Kilmer, 2014)

#### 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



Gambar 2. Bagan Synthesis (Sumber: Rosemary Kilmer, 2014)

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.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep perancangan pada Museum Seni Rupa dan Keramik adalah "*Preserving Art in Betawi Heritage*". Konsep *preserving* sendiri digunakan sebagai proses penerapan yang mendukung keberadaan bentuk asli bangunan, serta keutuhan material asli. Konsep *preserving* dilakukan dengan membawa masuk gaya arsitektur bangunan ke dalam ruang, yaitu gaya *neoclassic*.

*Preserving art* artinya menjaga seni dalam keadaan aslinya. Koleksi pada Museum Seni Rupa dan Keramik sebagian besar merupakan duplikasi dari benda aslinya, oleh karena itu, koleksi akan

dipajang dan dipadukan dengan elemen interior yang menggambarkan suasana jaman benda tersebut berasal agar tidak mengurangi nilai sejarah yang terkandung pada objek itu sendiri.

Bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan bangunan cagar budaya golongan A. Menurut Perda Jakarta No 9 tahun 1999, pemugaran bangunan cagar budaya Golongan A merupakan upaya preservasi bangunan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. bangunan dilarang dibongkar dan atau diubah;
- b. apabila kondisi fisik bangunan buruk, roboh, terbakar atau tidak layak tegak dapat dilakukan pembongkaran untuk dibangun kembali sama seperti semula sesuai dengan aslinya;
- c. pemeliharaan dan perawatan bangunan harus menggunakan bahan yang sama/sejenis atau memiliki karakter yang sama, dengan mempertahankan detail ornamen bangunan yang telah ada;
- d. dalam upaya revitalisasi dimungkinkan adanya penyesuaian/pertibahan fungsi sesuai rencana kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk bangunan aslinya;
- e. di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya

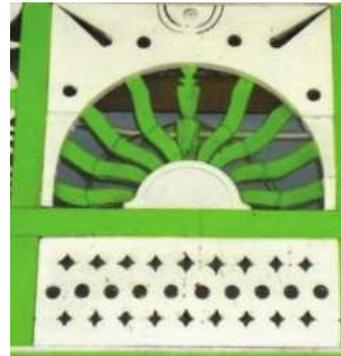
bangunan tambahan yang menjadi suatu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.

Upaya renovasi bangunan akan dilakukan tanpa menghilangkan struktur maupun ornamen dari bangunan aslinya. Pada perancangan elemen interior, akan dilakukan *'double layering'* pada elemen interior bangunan, dimana digunakan panel yang tidak permanen, penurunan plafon, serta penggunaan raised floor.

Betawi adalah suku asli dari kota Jakarta. Konsep Betawi diambil dari lokasi tapak bangunan yaitu terletak di Kota Tua (Oud Batavia), Jakarta. Kota Tua sendiri merupakan sebuah wilayah yang cukup penting dan memiliki nilai sejarah yang tinggi di Jakarta, oleh karena itu, diterapkan konsep betawi pada interior Museum Seni Rupa dan Keramik. Heritage artinya sejarah, tradisi, dan kualitas yang dimiliki oleh sebuah negara selama bertahun-tahun. Elemen interior akan dipadukan dengan ragam hias lokal, yaitu Betawi. Ragam hias akan diterapkan pada elemen interior, seperti ceiling dan dinding, serta pada furniture. Ragam hias yang akan digunakan adalah motif banji, motif langkan, dan tapak dara.

Ragam hias banji merupakan gambar peredaran bintang atau matahari. Ragam hias banji memiliki makna banyak rejeki

dan semangat hidup yang tinggi. Ragam hias banji akan digunakan pada pintu ruang pameran. Hal ini diharapkan agar museum dapat terus semangat dalam berusaha bertahan di era modern.



Gambar 1. Motif Banji (Sumber: Rumah Etnik Betawi, 2013)

Motif langkan merupakan perkembangan dari motif tumpal yang sudah dikenal masyarakat Beteawi sejak jaman neolitikum. Bentuknya yang menyerupai segitiga memiliki makna kekuatan dan keseimbangan alam. Motif ini biasa digunakan pada pembatas rumah adat Betawi, oleh karena itu, motif langkan akan digunakan pada partisi pembatas area museum.



Gambar 2. Motif Langkan (Sumber: Rumah Etnik Betawi, 2013)

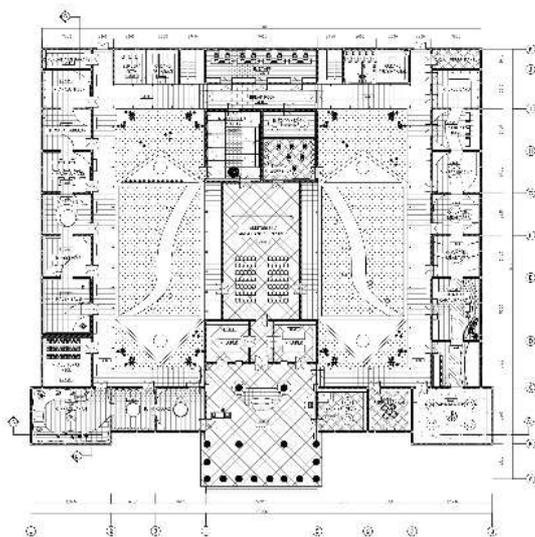
Motif tapak dara berasal dari tumbuhan tapak dara yang begitu dekat dengan masyarakat Betawi. Tumbuhan yang dianggap indah dan berkhasiat dijadikan ragam hias pada rumah adat Betawi. Ragam hias tapak dara juga akan diterapkan dalam perancangan museum sebagai elemen dekoratif.



Gambar 3. Motif Tapak Dara (Sumber: Rumah Etnik Betawi, 2013)

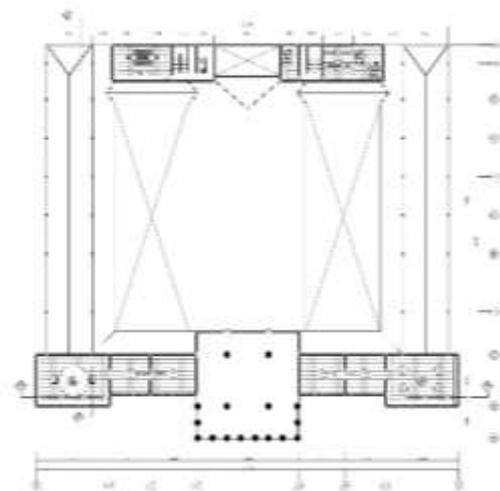
Suasana yang ingin diciptakan dari perancangan ini adalah hangat, elegan, dan interaktif, sehingga akan dipadukan dengan penggunaan teknologi agar tetap mengikuti perkembangan jaman.

#### A. Layout



Gambar 4. Layout Lantai 1 (Sumber: Penulis, 2020)

Dari lobby museum, terdapat 3 pintu yaitu 1 pintu masuk pengunjung (utama), dan 2 pintu masuk *staff*. Dari pintu masuk, pengunjung dapat menikmati setiap ruang koleksi sesuai dengan alur cerita, sehingga tidak memungkinkan bagi pengunjung untuk melalui tempat yang sama. Area bagian depan pada lantai 1 museum akan dimanfaatkan sebagai tempat publik, seperti *lobby*, area pameran, area pendukung, dan lain-lain, sedangkan pada bagian belakang akan dimanfaatkan sebagai area private seperti kantor. Penataan ruang pada lantai 1 berdasarkan dari sirkulasi pada museum yang diurutkan sesuai dengan timeline. Struktur asli bangunan seperti *doric* pada fasad bangunan tidak dihilangkan ataupun ditutup dengan panel.



Gambar 5. Layout Lantai 2 (Sumber: Penulis, 2020)

Layout lantai 2, pada bagian depan digunakan sebagai ruang pameran, dan pada

bagian belakang digunakan sebagai area kantor dan servis.

## B. Perspektif



Gambar 6. Perspektif Lobby (Sumber: Penulis, 2020)



Gambar 7. Perspektif Break Room (Sumber: Penulis, 2020)



Gambar 8. Perspektif Workshop (Sumber: Penulis, 2020)

Pada lobby, break room, dan workshop dinding menggunakan cat *waterbase* berwarna beige. Penggunaan cat *waterbase* dikarenakan lebih ramah lingkungan dan dinding lebih mudah dicat

kembali ke warna aslinya. Dengan konsep “*preserving*”, gaya arsitektur bangunan yang merupakan neoclassic juga ditampilkan melalui interiornya. Dinding bagian kanan dan kiri menggunakan partisi yang tidak permanen dengan pola *neoclassic* yang dibuat lebih sederhana.



Gambar 9. Perspektif Ruang Raden Saleh 1 (Sumber: Penulis, 2020)



Gambar 10. Perspektif Ruang Raden Saleh 2 (Sumber: Penulis, 2020)

Ruang Raden Saleh berisi koleksi lukisan Raden Saleh. Lukisan Raden Saleh memiliki aliran romantisme yang menggambarkan sebuah tragedi yang menampilkan kesan dramatis. Pada dinding terdapat panel gypsum berbentuk lengkungan untuk memberi sentuhan kontemporer. Dinding dicat berwarna hijau gelap untuk menenangkan pikiran dan

meningkatkan daya imajinatif dari pengunjung. Pada sekitar lukisan, dinding diberi cat dengan warna netral dan ringan yaitu beige agar dapat berfokus pada warna-warna di lukisan.



Gambar 11. Perspektif Ruang Prasejarah (Sumber: Penulis, 2020)

Ruang masa prasejarah bercerita mengenai seni rupa pada masa prasejarah Indonesia yang dimulai dengan ditemukan lukisan pada goa. Ruang ini dirancang dengan konsep menyerupai goa. Dinding dilapisi panel gypsum dengan finishing wallpaper motif batu yang menyerupai suasana di dalam goa, selain itu juga menggunakan wallpaper bergambar yang menggambarkan kehidupan pada masa prasejarah.



Gambar 12. Perspektif Ruang Kapal Karam 1 (Penulis, 2020)



Gambar 13. Perspektif Ruang Kapal Karam 2 (Penulis, 2020)



Gambar 13. Perspektif Ruang Kapal Karam 3 (Penulis, 2020)

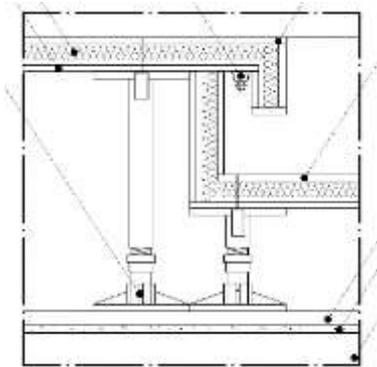


Gambar 13. Perspektif Ruang Kapal Karam 4 (Penulis, 2020)

Ruang keramik kapal karam bercerita mengenai koleksi keramik pada kapal yang karam di perairan Indonesia. Ruang ini dirancang dengan suasana menyerupai di pelabuhan dan kapal. Pada dinding digunakan panel yang tidak permanen, dilapisi dengan wallpaper, serta penggunaan cat waterbase. Pada lantai digunakan raised floor dengan finishing vinyl. Lantai juga digunakan sebagai

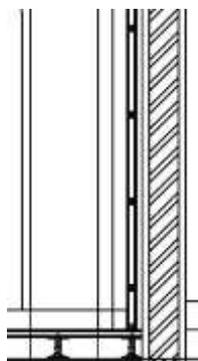
tempat display pecahan keramik kapal karam. Pada plafon, digunakan gypsum yang digantung dengan finishing cat berwarna hitam serta juntaian kain linen dan tali tambang.

Pada perancangan museum, tidak ada elemen asli bangunan yang boleh diganti ataupun diruntuhkan, karena museum merupakan cagar budaya golongan A. Pada lantai, digunakan sistem *raised floor* dengan menggunakan pedestal.



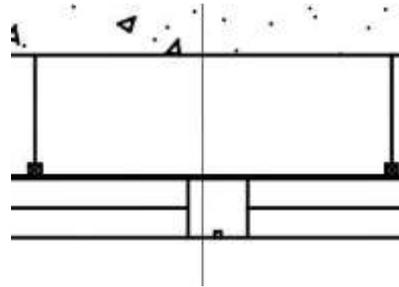
Gambar 14. Detail Raised Floor (Sumber: Penulis, 2020)

Pada dinding, digunakan panel yang tidak permanen, dan partisi yang bersifat fleksibel, sehingga bisa dipasang ataupun dilepaskan.



Gambar 15. Detail Partisi (Sumber: Penulis, 2020)

Pada plafon, digunakan gypsum yang digantung dengan *hanger*.



Gambar 14. Detail Plafon (Sumber: Penulis, 2020)

#### IV. SIMPULAN

Museum Seni Rupa dan Keramik yang terakhir kali dilakukan renovasi pada tahun 1990 sudah terlihat kuno dan butuh dilakukan proses renovasi kembali. Tujuannya agar bangunan tetap mengikuti perkembangan jaman dan tetap dikunjungi oleh masyarakat.

Konsep "*Preserving*" ditampilkan dengan membawa gaya arsitektur bangunan ke dalam interior, yaitu gaya *neoclassic*. Konsep "*Preserving*" juga ditampilkan dengan tidak menghilangkan elemen asli, serta struktur asli dari bangunan. Konsep "*Betawi*" diambil dari lokasi tapak bangunan di Jakarta, yang dihuni oleh suku betawi.

Persyaratan proses renovasi bangunan cagar budaya golongan A diatur dalam peraturan daerah, oleh karena itu, penting agar bangunan bersejarah dirancang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

## DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, T.&C. Paine. 2006. *Museum Basics. Second Edition*. New York: Routledge.

Kilmer, Rosemary. 2014. *Second Edition Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons.

Pemerintah Indonesia.1999. *Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 9 Tahun 1999 Tentang Pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan dan Bangunan Cagar Budaya*. Jakarta: Gubernur Kepala DKI Jakarta.

Sutaarga, Moh A. 2012. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan.

Swadarma, Doni dan Aryanto, Yunus. 2013. *Rumah Etnik Betawi*. Jakarta: Griya Kreasi.

