

Kebijakan dalam Perancangan Interior terhadap Bangunan Cagar Budaya di Museum Tekstil Jakarta

Mathew Fabian¹, Fabianus Hiapianto Koesomadinata², Anastasia Cinthya Gani*³

^{1,3}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

²Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta, Jakarta

mathew.615180075@stu.untar.ac.id, fabianus@ikj.ac.id, anastasiag@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — *Bangunan yang dipakai di Museum Tekstil merupakan bangunan cagar budaya dengan kategori A. Sehingga untuk struktur dan bentuk bangunan tidak boleh diubah maupun di rusak. Menerapkan desain interior di Museum Tekstil memiliki penerapan yang berbeda dengan bangunan yang lainnya. Dalam menerapkan desain di dalam bangunan Museum Tekstil juga harus memikirkan untuk memenuhi kebutuhan area pameran dalam mendisplay koleksi-koleksi yang terdapat di museum. Dengan bentuk dan struktur bangunan yang tidak boleh diubah, sehingga juga harus memikirkan dalam hal pola sirkulasi dan pola furniture sehingga pengunjung museum dapat merasakan storyline dari display koleksi yang disajikan. Penelitian ini ditulis dengan memakai metode kualitatif deskriptif melalui teknik studi pustaka yang dimana penulis mengambil data-data faktual dari berbagai data yaitu: buku, artikel ilmiah, maupun data-data kredibel yang terkait dengan topik penelitian. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat membantu pembaca untuk mengetahui dalam perancangan desain interior pada bangunan museum cagar budaya.*

Kata kunci: *Bangunan, Cagar Budaya, Interior, Penerapan Desain*

I. PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai gedung cagar budaya yang cukup banyak. Menurut Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta Tina Budiati mengatakan, “Hingga awal 2018 ini, total bangunan yang masuk cagar budaya mencapai 600 unit”. Dari banyaknya bangunan cagar budaya yang terdapat di Kota Jakarta akan dibagi lagi menjadi 3 kategori yaitu: A, B, dan C. Untuk Kategori A tidak boleh untuk mengubah bentuk bangunan sama sekali, untuk kategori B boleh ada perubahan tetapi dengan syarat tidak boleh mengubah struktur utama bangunan, Sedangkan untuk kategori C boleh terdapat perubahan dengan catatan tidak boleh merubah

atmosfer dan keharmonisan dari bentuk bangunan awal.

Bangunan utama dari Museum Tekstil salah satu contoh gedung cagar budaya dengan kategori A, sehingga untuk struktur bentuk bangunan tidak boleh diubah maupun di rusak. Sehingga untuk menerapkan desain interior di Museum Tekstil memiliki penerapan yang berbeda dengan bangunan yang lainnya. Dalam menerapkan desain di dalam bangunan Museum Tekstil juga harus memikirkan untuk kebutuhan area pameran dalam mendisplay koleksi yang terdapat di museum. Dengan bentuk beserta struktur bangunan yang tidak boleh dirubah sehingga penulis juga harus memikirkan pola sirkulasi dan pola furniture sehingga

dapat memenuhi kebutuhan kekeksi yang terdapat di Musueum Tekstil.

Penelitian bidang interior terhadap Museum Tekstil Jakarta yang pernah dilakukan terutama pada ruang galeri utama (Freeda, 2018) menunjukkan bahwa Untuk memudahkan pengaturan ruang Galeri Utama yang sering berganti tema, solusi yang ditawarkan adalah merancang interior dengan desain furniture yang *knockdown*, *stackable*, dan *mobile* untuk memenuhi kebutuhan pameran dan fashion show yang berubah-ubah.

Sementara penelitian lain yang juga menggunakan Museum Tekstil Jakarta sebagai studi kasusnya (Atmadi, 2018) bukanlah lingkup interior karena membahas tentang promosi museum untuk meningkatkan jumlah pengunjung. Penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan media digital yang inovatif dimanfaatkan sebagai media komunikasi pariwisata, termasuk oleh Museum Tekstil Jakarta. Penelitian ini mengevaluasi pemanfaatan media digital untuk promosi oleh museum tersebut, menunjukkan bahwa frekuensi promosi masih rendah dan konten perlu diperbaiki, sehingga Museum Tekstil Jakarta belum optimal dalam memanfaatkan media digital sebagai alat promosi utama.

Penelitian yang dibahas pada tulisan ini memberikan alternatif solusi kreatif terhadap interior Museum Tekstil dengan memperhatikan kebijakan terhadap bangunannya yang termasuk dalam kategori cagar budaya

II. METODE

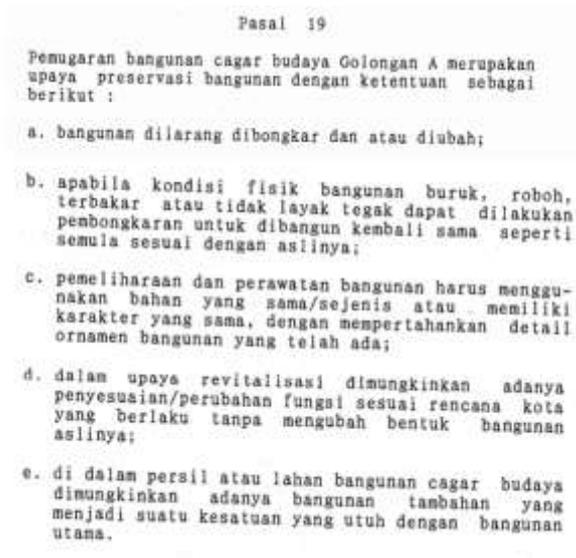
Proses desain dibagi menjadi 2 bagian. Bagian pertama ialah analisis masalah. Di bagian ini permasalahan diidentifikasi, dipisahkan, dipikirkan, diteliti kemudia di analisis. Pada bagian ini, draft ide mengenai tahapan dirumuskan untuk memecahkan masalah. Bagian kedua ialah sintesis, pada bagian ini hasil dari proses analisis diterapkan untuk menciptakan pemecahan masalah sehingga terdapat solusi desain yang dapat diterapkan.

Rancangan interior di Gedung Cagar Budaya Museum Tekstil, Jakarta ini menggunakan pola pikir dengan dua bagian yaitu analisis seperti menggunakan programming dan sintesa yang merupakan bagian awal untuk desain. Bagian pertama programming, menjadi proses analisa penulis untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan seperti data fisik, non-fisik, literatur beserta bermacam-macam data lainnya yang membantu proses pengerjaan. Setelah memiliki data-data, masuk pada bagian proses perancangan, pada bagian

awal ini mulai muncul ide-ide perihal pemecahan masalah yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bangunan Museum Tekstil salah satu contoh gedung yang dikategorikan oleh Dinas Pariwisata dan kebudayaan DKI Jakarta menjadi gedung Cagar Budaya sebagai kategori A. Menurut Peraturan Daerah Khusus Ibukota Jakarta No. 9 Tahun 1999 Tentang Pelestarian dan Pemanfaatan Lingkungan dan Bangunan Cagar Budaya:



Gambar 1: Museum Golongan A (Sumber: Perda 9 Thn. 1999)

Dari kebijakan yang berasal dari Peraturan Daerah mengenai bangunan cagar budaya menjelaskan bahwa bangunan cagar budaya dengan kategori A dilarang dibongkar ataupun diubah bentuk bangunannya. Sehingga dari kebijakan

tersebut sangat mempengaruhi suatu desain karena untuk elemen desain seperti lantai, dinding dan ceiling tidak boleh diubah dan harus dijaga supaya keadaannya tetap sama seperti semula.

Sehingga dalam mendesain perancangan interior di Bangunan Museum Tekstil, Penulis memikirkan solusi agar perancangan di Museum Tekstil dapat memenuhi kebutuhan Museum sebagai pusat pelestarian wastra di seluruh Indonesia dan juga sebagai media informasi dan pembelajaran bagi pengunjung dengan menggunakan media digitalisasi sebagai media penyampaian informasi kepada pengunjung. Sehingga media digital ini dapat berfungsi sebagai media penyampaian informasi dengan secara modern dan juga media untuk interaksi untuk pengunjung yang datang.



Gambar 2: Penerapan digitalisasi museum dalam Perancangan interior Museum Tekstil, Jakarta (sumber: Fabian, 2022)

Hasil Perancangan interior di Museum Teskil yang dibuat oleh penulis yang menggunakan metode digitlasi museum

yang memberikan layar sentuh dan informasi kepada pengunjung sehingga diharapkan dapat menarik perhatian pengunjung. Layar ini pun dipasang di panel kayu sehingga tidak dipasang secara langsung di dinding utama dari bangunan. Dengan penerapan seperti itu bertujuan agar tidak merusak dinding bangunan utama yang harus dijaga keadaanya seperti semula.



Gambar 3: Ruang Pameran Museum Tekstil (sumber: <https://travelspromo.com/htm-wisata/museum-tekstil-jakarta/>)

Gambar 3 merupakan salah satu contoh data lapangan yang ada di Museum Tekstil, terlihat pada gambar tersebut bahwa terdapat jendela existing dibelakang display. Cahaya yang berasal dari jendela tersebut dapat merusak kain yang dipajang di Museum Tekstil karena bila kain terkena secara langsung oleh cahaya matahari dapat memudahkan warna dari kain itu sendiri (Mega Clothes Pegs, 2015). Tidak hanya itu, cahaya matahari juga dapat memantulkan bias cahaya bila terkena area display yang menggunakan kaca, sehingga dapat

mengganggu pengunjung yang ingin melihat isi pameran yang berada di dalam kaca.



Gambar 4: Penerapan Panel dinding dalam Perancangan interior Museum Tekstil, Jakarta (sumber: Fabian, 2022)

Sehingga dari analisis masalah yang ada, Penulis mengelolah hasil dari tahapan analisis untuk menciptakan solusi desain dengan menerapkan panel kayu di dalam bagian ruang Museum Tekstil. Penerapan panel kayu di dalam ruangan bertujuan untuk menutup jendela existing yang berada di Museum Tekstil sehingga cahaya yang berasal dari matahari tidak dapat masuk ke dalam area pameran. Dengan tujuan agar menjaga Kain yang dipamerkan dapat awet dan tetap terjaga kualitas warnanya. Gambar 4 merupakan salah satu contoh Penerapan Desain yang dibuat oleh penulis dengan menutup jendela yang ada di Museum Tekstil dengan menggunakan desain panel kayu. Desain pada panel kayu ini memiliki konsep ruang dalam ruang sehingga pengunjung dapat merasakan suasana yang berbeda dengan area display lainnya. Area panel ini menutupi dari 3 sisi

perancangan untuk menggunakan Display Furniture yang diletakan di tengah denah bangunan dengan bertujuan menciptakan sirkulasi satu arah dengan pintu masuk dan keluar terpisah. Untuk bagian di kamar, Penulis merancang dengan menerapkan *storyline* yang berbeda di setiap kamar dengan menggunakan konsep *unity in diversity* yang mempunyai arti yang berbeda tetapi tetap satu yang diambil dari Bhineka Tunggal Ika. Dengan menampilkan beberapa kain yang ada di daerah Indonesia dari sabang sampai marauke dengan cara menampilkan beberapa kain dari setiap daerah di setiap ruangan dengan tampilan yang berbeda.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kebijakan terkait status Museum Tekstil sebagai bangunan cagar budaya tidak harus ditanggapi sebagai hambatan dalam proses kreatif. Kebijakan terhadap bangunan cagar budaya tentu ditujukan untuk melestarikan Museum Tekstil sebagai bangunan bersejarah sehingga menjadi tantangan bagi desainer untuk mendapatkan solusi yang terbaik untuk interiornya.

Beberapa alternatif yang ditawarkan dari kajian ini adalah dengan menerapkan sistem informasi yang memanfaatkan

kemajuan teknologi sehingga informasi yang dipajang di museum dapat dibatasi dan dilengkapi dengan informasi yang dapat dipindai menggunakan gawai untuk diarahkan menuju situs yang membantu pengunjung untuk mendapatkan informasi lengkap tentang koleksi Museum Tekstil Jakarta.

Penelitian ini membuka peluang bagi peneliti lain terutama bidang teknologi informatika untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat membantu Museum Tekstil dalam memutakhirkan informasi koleksinya.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Asianto, D. P. (2020, 6 30). *Jumlah Pengunjung Tetap, Museum Tekstil Raih Penghargaan*

Museum

Bersahabat. Retrieved from suarakarya.id:

<https://www.suarakarya.id/detail/85282/Jumlah-Pengunjung-Tetap-Museum-Tekstil-Raih-Penghargaan-Museum-Bersahabat>

Indonesia, W. (2020, 6 28). *About Wastra Indonesia*. Retrieved from Wastra Indonesia:

<http://wastraindonesia.org/about>

- Kenapa Warna Baju Cepat Pudar Jika Sering Dijemur?* merdeka.com. (2015, December 17). Retrieved December 21, 2021, from <https://www.merdeka.com/teknologi/kenapa-warna-baju-cepat-pudar-jika-sering-dijemur.html>
- Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons .inc.
- Kusuma, H. B. (2018). Kenyamanan Termal Pada ruang pameran Tetap di Museum nasional Indonesia – Jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 1(2), 500. <https://doi.org/10.24912/jmishumse.n.v1i2.1475>
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: Whitney Library of Design.
- Patnistik, E. (2018, February 19). *Bangunan Cagar Budaya di Jakarta Sebanyak 600 Unit*. KOMPAS.com. Retrieved December 21, 2021, from <https://megapolitan.kompas.com/read/2018/02/19/21013061/bangunan-cagar-budaya-di-jakarta-sebanyak-600-unit>
- Perda 9 th 1999 - jdih.jakarta.go.id*. (n.d.). Retrieved December 21, 2021, from https://jdih.jakarta.go.id/old/uploads/default/produkhukum/Perda_9_th_1999.pdf
- Reviani, M. (2020, 6 28). *Akurat.com*. Retrieved from Ada Museum yang Masih Membuat Pengunjung Takut: <https://akurat.co/id-575350-read-ada-museum-yang-masih-membuat-pengunjung-takut>
- Wahyudin, Y. (2013). The Application of Storyline at Exhibition Layout at UPTD Museum of Subang Regency. *Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung*, 449-458

