

# Penerapan Konsep “*Modern Heritage*” pada Ruang Pameran Raden Saleh di Museum Seni Rupa dan Keramik

Michaela Nathania<sup>1</sup>, Noeratri Andanwerti\*<sup>2</sup>, Nikki Indah Andraini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
[michaela.615190070@stu.untar.ac.id](mailto:michaela.615190070@stu.untar.ac.id), [noeratria@fsrd.untar.ac.id](mailto:noeratria@fsrd.untar.ac.id), [nikki@fsrd.untar.ac.id](mailto:nikki@fsrd.untar.ac.id)

\*Pen.Korespondensi

**Abstrak** — Museum tidak hanya sebagai tempat berekreasi tetapi juga bisa sebagai sarana pendidikan atau mencari ilmu dan pengetahuan dikarenakan banyak sekali peninggalan prasejarah yang bisa ditemukan di museum. 66 Tahun 2015 tentang Museum, yang dikeluarkan oleh International Council of Museums (ICOM), museum merupakan lembaga bersifat tetap, tidak memandang menguntungkan, melayani kepada masyarakat dan perkembangannya, terbuka bagi umum, memperoleh, menghubungkan, memelihara dan menampilkan artefak yang berkaitan dengan identitas manusia dan lingkungan bertujuan untuk studi, pendidikan, dan rekreasi. Museum Seni Rupa dan Keramik hadir untuk mengunjungi dan mempelajari peninggalan sejarah. Bertempat di museum menggunakan fasilitas modern sebagai sarana penyampaian informasi dan edukasi yang diterima dengan baik oleh masyarakat. Museum Seni Rupa dan Keramik dibangun menggunakan gaya arsitektur neoklasik di Kota Tua, Taman Fatahillah. Di era modernisasi ini, agar tetap kompetitif dan menggairahkan minat masyarakat untuk berkunjung ke museum, maka Museum Seni Rupa dan Keramik lebih memperhatikan, meningkatkan fasilitas dan pelayanan di dalam museum. Agar dapat menarik minat pengunjung untuk berkunjung kembali, maka keberadaan museum harus diperhatikan terutama masalah peletakan dan sirkulasi lukisan pada museum, tanpa menghilangkan citra bangunan.

**Kata kunci:** Desain Interior; Fasilitas; Modernisasi; Museum

## I. PENDAHULUAN

Salah satu faktor ekonomi yang terpenting bagi Indonesia adalah dari segi Pariwisata. Setiap tahun nya, pariwisata di Indonesia semakin berkembang. Di Indonesia terdapat ragam jenis wisata yaitu wisata sejarah, wisata edukasi, budaya, alam, bahari, religi, dan beragam wisata lainnya.

Menurut data dari statistik kebudayaan oleh Kemendikbud tahun 2019, terdapat 435 museum berada di Indonesia, baik

dikelola pemerintah maupun perorangan. Terdapat 64 museum berada di Jakarta, dapat meningkat bersamaan dengan pembangunan museum baru. Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kemendikbud mengatakan, dari sekian banyaknya museum di Indonesia, hanya seperempat museum yang sesuai dan bisa dijadikan sebagai sumber inspirasi, memberikan media yang interaktif serta memberikan suasana di museum yang berbeda untuk menarik generasi milenial. (Djohari et al., 2022)

Wisata sejarah termasuk kedalam wisata yang jarang diminati wisatawan, dikarenakan beranggapan bahwa wisata sejarah itu membosankan dan bangunan yang sudah tua tidak seperti museum lainnya. Sementara itu, Indonesia mempunyai banyak sekali peninggalan sejarah yang indah apalagi dikemas dengan teratur dan baik. Peninggalan sejarah dapat berupa bangunan seperti monumen, bangunan, prasasti, hingga benda-benda yang menyimpan cerita mengenai sejarah, lukisan, dan harta benda lainnya. Pada zaman penjajahan Hindia Belanda, dan zaman kerajaan, sejarah Indonesia paling kental akan sejarah pada saat zaman itu.

Museum Seni Rupa dan Keramik mempunyai tugas pokok yaitu sebagai pusat melestarikan seni lukis dan keramik di Indonesia yang artinya koleksi akan disimpan, dirawat, diteliti dan dikembangkan demi mewujudkan misi museum dibidang pendidikan, sejarah, kebudayaan, dan rekreasi. Hal ini sesuai dengan fungsi museum sebagai, suatu lembaga yang mempunyai ciri khas, yakni konservasi, edukasi, dan rekreasi. (Sejarah Permuseuman Indonesia, Direktorat Permuseuman 2011:89). Peran museum dalam konteks sebuah Negara bukan

hanya sekedar tempat menyimpan benda-benda bersejarah melainkan memiliki peran penting sebagai sarana untuk melihat perkembangan suatu peradaban di dalam suatu negara sekaligus cerminan identitas dari sebuah bangsa. Hal itu dilihat karena museum menyimpan nilai nilai budaya dan sejarah dimasa lalu.

Museum Seni dan Keramik menunjukkan koleksi seni rupa dari seluruh Indonesia yang menunjukkan perjalanan sejarah Indonesia. Museum ini mempunyai 2 ruang pameran, yaitu ruang pameran permanen dan sementara dengan ruang lingkup kegiatan yaitu, melaksanakan preservasi (pemugaran atau perlindungan), pemindahan lukisan dan keramik dan dokumentasi, seminar, lokakarya, kompetisi lomba, bahkan festival berkaitan dengan meningkatkan apresiasi dan pemahaman seni budaya dan keramik.



Gambar 1: Museum Seni Rupa dan Keramik (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Museum Seni dan Keramik berperan dalam membangkitkan keingintahuan pengunjung khususnya generasi milenial yang menggunakan fasilitas yang memadai, informatif dan interaktif untuk mendukung koleksi (pameran). Selain itu, lingkungan yang ada di museum dapat mendukung aktivitas para pengguna. Nuansa membosankan yang identik dengan museum bisa diubah menjadi suasana yang membuat pengunjung dari tidak aktif menjadi lebih aktif, sehingga penyampaian dapat tersampaikan dan terekam secara maksimal. (Urban Icon, 2019)

Berdasarkan penjelasan di atas memerlukan konsep desain yang dapat ditransfer ke Museum Seni Rupa dan Keramik, dari segi ruang, desain pameran, furniture, estetika dan teknologi multimedia pada ruang koleksi, agar tercipta ruang koleksi yang menarik. Konsep Modern dipilih menjadi konsep dari suasana interior pada ruangan museum, bisa menjadi sebuah solusi dari rumusan masalah, sebagai tujuan dapat menarik masyarakat publik terhadap seni dan budaya Indonesia khususnya generasi muda.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) Bagaimana menciptakan interior yang sesuai dengan alur *storyline*

sejarah pada museum?; (2) Bagaimana cara membuat museum memiliki daya saing para milenial di era teknologi digital saat ini?; (3) Bagaimana merancang peletakan benda lukis yang menarik pada museum?

Museum ialah bangunan yang bertujuan melayani masyarakat, mengumpulkan, meneliti, mengawetkan, tidak mencari keuntungan dan digunakan sebagai tempat memamerkan objek dan menyimpan benda-benda atau barang bersejarah, dan memamerkan warisan dari sejarah manusia. (Kemendikbud, 2022)

Persyaratan memugaran museum pemeliharaan berdasarkan Peraturan daerah DKI Jakarta No.9/1999 Pasal 10 ayat 19:

- a. Bangunan tidak diperbolehkan untuk dibongkar.
- b. Bilamana keadaan bangunan tidak layak berdiri dapat dirombak dan dibangun ulang seperti semula.
- c. Pemeliharaan menggunakan material yang sejenis atau mempunyai karakter yang sama untuk menjaga bangunan yang telah ada.
- d. Upaya revitalisasi diperbolehkan apabila mengikuti penyesuaian tanpa mengubah fisik museum asli.

## II. METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk merancang bersumber oleh buku Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer (Rosemary Kilmer, 2014). Proses awal yaitu berkomitmen untuk mengenali masalah desain dan dimulai dengan pengumpulan data yaitu mengumpulkan literatur, kutipan berita, artikel, dan bacaan yang ada kaitannya dengan topik yang dibahas.

Selanjutnya dalam tahap *state* adalah dengan proses menyusun data-data standar museum, ergonomi manusia dengan museum, persyaratan teknis, dan persyaratan perancangan museum, serta mendeskripsikan masalah yang dapat diatasi.

Proses berikutnya merupakan *collecting data* melalui foto yang tersedia di internet mengenai situasi era sekarang dan melalui proyek yang telah penulis lakukan di museum seni rupa dan keramik untuk mengetahui pola aktivitas sehari-hari para pengunjung.

Selanjutnya proses *analyze* dengan menganalisis masalah yang ada hingga menemukan solusi yang tepat. Beberapa analisis yang akan dijelaskan yaitu: analisis citra/image, analisis tapak bangunan, analisis pengguna, analisis aktifitas, fasilitas, dan kebutuhan ruang, analisis organisasi ruang, dan sirkulasi ruang.

Pada proses *ideate*, perancang akan mengembangkan konsep dengan membuat konsep desain yang akan diterapkan pada perancangan, membuat alternatif-alternatif desain, dan manual sketsa ide dari konsep yang diterapkan.

*Choose dan implement*, perancang membuat gambar yang disajikan sebagai hasil desain akhir perancangan, memilih material dan warna untuk perancangan. Lalu mengimplementasikan dalam desain baru serta membuat visualisasi digital dari perancangan desain akhir.

Tahap terakhir adalah *evaluate* yang merupakan tahap menilai dan meninjau desain yang telah dibuat, pada proses ini penulis dievaluasi berupa *feedback* untuk membandingkan hasil desain dan proses pengerjaan proyek di lapangan.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tema Perancangan



Gambar 2: Mindmap (Sumber: Michaela Nathania 2022)

Tema gaya yang dipilih adalah gaya “*Modern Heritage*” yang artinya adalah gaya yang mengedepankan tampilan mewah namun tentu menghadirkan unsur

heritage sebagai bentuk pelestarian peninggalan perkembangan sejarah yang ada di Indonesia. Perancang ingin menampilkan citra yang ditampilkan yaitu menyenangkan, nyaman, bersih dan dengan memadukan konsep edukasi dengan teknologi modern.

Tema yang digunakan pada desain interior yaitu *"Treasure In Time"*. Penggunaan tema didasarkan dengan mengartikan bahwa Museum Seni Rupa dan Keramik adalah warisan dan didalamnya menyimpan benda-benda koleksi yang berharga dari berbagai periode perkembangan seni rupa. Terawat, terjaga, ditata selayaknya harta karun namun dapat dinikmati banyak orang melalui display dan informasi yang disajikan.

#### B. Konsep Perancangan

Tema konsep perancangan pada museum ini adalah *modern heritage*, sehingga konsep ini memiliki bentuknya yang *simple*, sederhana, terkesan bersih dan mengikuti *trend* terbaru.

Konsep penambahan teknologi agar pengunjung dapat memanfaatkan sebagai sarana edukasi dan hubungan interaksi antara pengunjung dengan karya seni. Display interaktif yang diterapkan pada ruang pameran lukisan adalah *mapping*

*technology* yaitu *smartscreen*, *LCD monitor*, *video mapping*, dan terdapat audio seperti *audiscreen*, dan *headset*.

#### C. Konsep Bentuk

Bentuk konsep yang akan diaplikasikan pada Museum Seni Rupa dan Keramik adalah bentuk yang dinamis seperti alur *storyline* yang terdapat pada setiap lukisan. Konsep bentuk lainnya pada elemen dinding, furniture, vitrine menggunakan tambahan elemen estetis berupa transformasi dari garis geometris.

#### D. Konsep Warna



Gambar 3: Konsep Warna (Sumber: Michaela Nathania 2022)

Konsep warna yang akan digunakan yaitu Monokrom. Penggunaan warna *coolneutral* dan *warmneutral* sebagai konsep warna karena kombinasi yang sangat sederhana, tidak terlalu banyak resiko dalam kombinasi. Namun warna yang lebih dominan adalah warna cokelat.

#### E. Konsep Material



Gambar 4: Konsep Material (Sumber: Michaela Nathania 2022)

Konsep material yang digunakan sudah dipertimbangkan dalam segi keselamatan, kesehatan, dan kekurangan kelebihan setiap material. Material dinding menggunakan cat chrysan white dan brilliant white interior dulux. Lantai menggunakan granite black galaxy berwarna hitam mengikuti lantai museum dan menambahkan *sticker* parquet untuk menambahkan ruangan hangat. *Ceiling* yang ada di ruang raden saleh diberikan *upceiling*, menggunakan gypsum board.

#### F. Konsep Display dan Koleksi

Display berbasis teknologi menggunakan *smartscreen*, *digital signage* yang dapat digunakan pengunjung untuk mencari informasi mengenai objek, LED televisi untuk menjelaskan mengenai beberapa tokoh pelukis, dilengkapi *speaker*. Sedangkan untuk display yang tidak menggunakan teknologi menggunakan sketsel atau panil untuk menggantung lukisan.

Pada perancangan ulang museum, perancang menggunakan pola sirkulasi *spiral* yang artinya pengunjung mengikuti alur dari *storyline* kronologis berdasarkan waktu dan dikelompokkan berdasarkan pelukis.

#### G. Konsep Pencahayaan

Konsep Pencahayaan yang digunakan pada ruangan pameran yang adalah buatan. Karena perancang menggunakan sticker kaca film agar cahaya matahari tidak masuk ke dalam ruang pameran. Ruang pameran dibuat sedikit tertutup sehingga kebutuhan pencahayaan buatan lebih banyak. Pencahayaan buatan yang akan dipakai adalah *direct lamp (downlight)*, *task lighting (lampu spotlight)*, dan *decorative light (strip lamp)*

#### H. Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang ada di museum banyak menggunakan penghawaan buatan. Temperatur ruangan yang baik pada museum berkisar antara 18°C-26°C. Penataan udara buatan menggunakan kipas angin dinding, standing ac, exhaust fan, dan ac split.

#### I. Konsep Furniture

Dalam merancang interior Museum Seni Rupa dan Keramik, furniture yang digunakan tidak boleh merusak dinding,

lantai dan ceiling, sehingga pada area display menggunakan besi hollow untuk kerangka, dan *plywood*. Sedangkan furniture display teknologi menggunakan build in yang memberikan kesan modern dan klasik oleh karena itu akan menggunakan banyak unsur kayu dan warna-warna yang mendekati warna hangat.



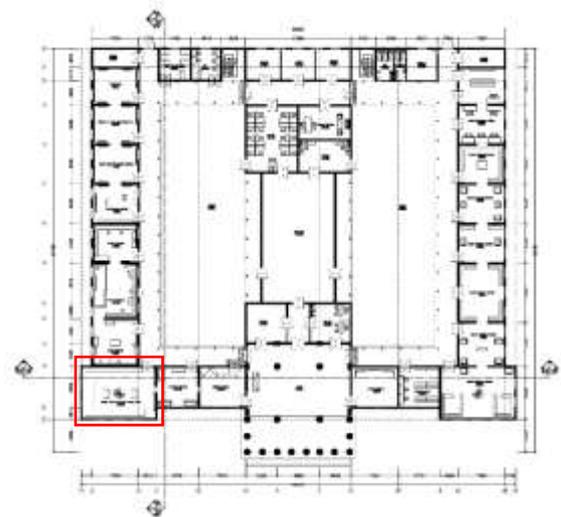
Gambar 5: Konsep Furniture Digital (Sumber: Michaela Nathania 2022)



Gambar 6: Konsep Furniture Sketsel (Sumber: Michaela Nathania 2022)

#### J. Konsep Layout Denah

Gambar berikut di bawah ini merupakan lantai dasar museum seni rupa dan keramik, dengan mengikuti fisik bangunan, perancang juga mengubah alur storyline pada museum.



Gambar 7: Konsep Layout Denah (Sumber: Michaela Nathania 2022)

Dengan layout tersebut di atas memungkinkan pengunjung yang berkunjung dapat mengetahui dan mengikuti alur dari museum itu sendiri.

#### K. Implementasi Desain

Pada ruang pameran lukisan raden saleh (1829-1880) digabung dengan lukisan karya masa hindia jelita (1920-1938), pada ruang ini perancangan menggunakan konsep suasana pada tempo hari dimana pada masa itu masih dominan menggunakan warna coklat. Gaya lukisan raden saleh bertemakan alam dan perjuangan hewan, sedangkan tema hindia jelita mengenai pemandangan Indonesia yang mengikuti ajaran mooli hindie (hanya menampilkan lukisan yang berbanding terbalik dengan kenyataan)

Dalam mendesain ruang ini, perancang menggunakan konsep pendekatan

kronologi yang artinya mengurutkan dari tahun ke tahun, pola sirkulasi menggunakan pola spiral yaitu mengikuti alur dari pintu masuk ke pintu keluar (searah). Perancang juga menambahkan meja digital signage untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi mengenai lukisan.



Gambar 8: Perspektif Digital 1 (Sumber: Michaela Nathania 2022)



Gambar 9: Perspektif Digital 2 (Sumber: Michaela Nathania 2022)

#### IV. SIMPULAN

Disimpulkan bahwa Museum Seni Rupa dan Keramik, Jakarta, yang didominasi pengunjung yang merupakan usia produktif atau rata-rata masyarakat di kota Jakarta berusia antara 15-35 tahun. Maka untuk perancangan desain museum interior membutuhkan sesuatu yang

mampu menarik masyarakat umum untuk datang dan tidak menutupi objek agar mampu menangkap informasi yang terdapat pada koleksi lukisan.

Konsep modern *heritage* dipilih karena melihat dari lokasi di Jakarta untuk mengusung gaya hidup masyarakat kota saat ini dan *heritage* yang merupakan inti dari desain museum ini. Menggunakan bentuk-bentuk sederhana pada interior dan elemen-elemen budaya memberikan kesan tradisional namun terlihat modern. Penggunaan teknologi serta media interaktif pada museum ini untuk mengubah perilaku pengunjung museum dari tidak aktif menjadi aktif, agar mendapatkan dampak sosial dari berkunjung ke museum.

Desain pada setiap ruang berurutan, museum sudah mengikuti *storyline* dari setiap kurun waktu pada setiap lukisan. Pada dasarnya selain mendesain ruang, faktor manusia adalah aspek utama yang menjadi pertimbangan desainer. Misalnya dalam elemen desain, warna sangat penting dan berpengaruh pada psikologi pengguna, serta pemilihan dan penggunaan furniture setiap ruangan untuk menunjang aktifitas pengguna untuk mendapatkan hasil desain yang akan dicapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andanwert, N., & Astuti, N. W. (2020). *Analisis Alur Cerita (Storyline) Pameran di Museum Seni Rupa dan Keramik*.  
<http://repository.untar.ac.id/13995/>
- Atmadi, T. (2019). Revitalisasi Desain Interior Museum Kebangkitan Nasional Jakarta. *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan Dan Perancangan Desain Interior*, 6(1).  
<https://doi.org/10.24821/lintas.v6i1.3044>
- Cardiah, T., Fitri, M., Zahra, A., Interior, J. D., Kreatif, F. I., & Bandung, K. (2020). *REDESAIN MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK*. 7(2), 4634–4641.
- Djohari, N., Setiawan, M. N., & Liauw, F. (2022). *Penerapan Teknologi Interaktif Display dalam Perancangan Interior Museum Wayang Jakarta*. 73–82.
- Interior, D. D. (2018). *Desain Interior Galeri Seni Dan Budaya Nusantara Surabaya Dengan Konsep Modern Heritage Guna Meningkatkan Minat Masyarakat Akan Desain Interior Galeri Seni Dan Budaya Nusantara Surabaya Dengan Konsep Modern Heritage*.
- Jaya, D. K., Tirtaatmadja, A., & Wisdyani, A. I. (2022). “ *Interactive Digital* ” pada *Perancangan Interior Museum Geologi Bandung*. 4(2).
- Kemendikbud. (2022). *Pengertian Museum*. Website.  
<https://museum.kemdikbud.go.id/artikel/museum>
- Lelo, L. (Lelo), & Laksono, M. A. (Maulana). (2018). Perancangan Desain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. *Narada*, 5(1), 11–24.  
<https://www.neliti.com/id/publications/291064/>
- Rosemary Kilmer. (2014). *Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer*. wiley.
- Soejatmi, S. (2015). *Penataan Benda Koleksi Museum Terhadap Kepuasan Pengunjung Di Museum Wayang Dan Museum Sejarah Jakarta Kawasan Kota Tua Jakarta*. 4(1).
- Urban Icon. (2019). *Kenapa Museum di Indonesia Sepi Pengunjung?* 1.  
<https://magazine.urbanicon.co.id/kenapa-museum-di-indonesia-sepi-pengunjung/>

