

## ABSTRAK

### REDESAIN MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK

**Oktavia Kayana Guna**

Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Sukapura, Bandung, Jawa Barat 40257

Menurut data dan informasi yang dikeluarkan dari statistik kebudayaan tahun 2019 oleh Kemendikbud, saat ini Indonesia mempunyai sejumlah 435 museum, baik yang dikelola oleh pemerintah, perorangan, ataupun masyarakat. Di Jakarta sendiri terdapat 64 museum. Total tersebut masih akan terus meningkat bersamaan dengan berjalannya pembangunan museum baru. Dari sekian banyak museum yang ada di Indonesia, hanya beberapa museum yang layak dan dapat dijadikan ruang sebagai sumber inspirasi, dengan cara media interaktif dan suasana yang berbeda pada museum untuk menarik minat generasi milenial saat ini. Hal ini dikatakan oleh Direktur Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Kemendikbud. Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan salah satu museum nasional yang diresmikan pada tahun 1990, dan dari tahun 2015 belum terdapat perubahan interior. Museum ini belum memfasilitasi sarana kegiatan dari penggiat seni yang mendukung visi dan misi dari museum berupa ruang pertemuan. Dalam penyajian koleksi pun museum ini masih kurang bisa menarik pengunjung karena beberapa pengunjung merasa tidak mengerti *storyline* yang ada dan menjenuhkan pengunjung, penataan objek pameran yang tidak sesuai dengan standar pemerintah, tidak adanya media interaktif, suasana yang ditawarkan museum ini pun tidak ada yang berbeda, tidak jelasnya sirkulasi untuk pengunjung dan operasional, serta belum terdapat sistem keamanan yang sesuai standar. Maka dari itu, Museum Seni Rupa dan Keramik memungkinkan untuk perancangan ulang dengan tujuan untuk merancang interior yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum dan mendapatkan pengalaman interaktif dalam bidang seni rupa, keramik, dan sejarah perjuangan Indonesia dengan menerapkan fasilitas interaktif berbasis teknologi. Metode yang digunakan dengan pengumpulan data primer yang diambil dari hasil wawancara, observasi, dan survey dan melakukan pengumpulan data sekunder dari literatur buku, jurnal, tugas akhir, serta situs yang dapat menunjang, lalu setelah itu menganalisa data dari hasil pengumpulan data, setelah mendapatkan permasalahan lalu melakukan proses pemecahan masalah dan pengembangan desain. Pendekatan yang digunakan pada perancangan ulang ini adalah pendekatan teknologi dengan tema "*Feel The Art*" dan menerapkan konsep "*Four Senses*" untuk ruang pameran, serta konsep "*Creativity from Technology*" untuk ruangan selain ruang pameran.

**Kata kunci** : Seni Rupa, Keramik, interaktif, teknologi