

# REDESAIN MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK

Oktavia Kayana Guna<sup>1</sup>, Tita Cardiah, S.T., M.T<sup>2</sup>, Maysitha Fitri Az Zahra, S.Ds., M.Ds<sup>3</sup>

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif

Telkom University

Jl. Telekomunikasi No.01, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat 40257

[oktviakg@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:oktviakg@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [titacardiah@telkomuniversity.ac.id](mailto:titacardiah@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,

[maysithafaz@telkomuniversity.ac.id](mailto:maysithafaz@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan salah satu museum nasional yang diresmikan pada tahun 1990, dan dari tahun 2015 belum terdapat perubahan interior. Dalam penyajian koleksi pun museum ini masih kurang bisa menarik pengunjung karena beberapa pengunjung merasa tidak mengerti dengan *storyline* yang ada pada museum ini dan menjenuhkan bagi pengunjung museum, 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, belum terdapat sistem keamanan yang sesuai dengan standar, serta museum ini belum memfasilitasi sarana kegiatan dari penggiat seni yang mendukung visi dan misi dari museum. 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

---

## ABSTRACT

*The Museum of Fine Arts and Ceramics is one of the national museums that was inaugurated in 1990, and from 2015 there has been no changes in the interior. In the presentation of this collection, the museum is still unable to attract visitors because some visitors do not understand the existing storyline and saturate visitors, arrangement of exhibition objects are not in accordance with government standards, lack of interactive media, the atmosphere at this museum was no different, unclear circulation for visitors and operations, and there is no safety system that meets the standards, and this museum does not yet support arts activist facilities that support the vision and mission of the museum. The method used by collecting primary data taken from interviews, observations, and surveys and collecting secondary data from literature books, journals, final assignments, and sites that can support, then after that analyze the data from the results of data collection, after getting into trouble then do the problem solving process and design development. The approach used in this redesign is a technological approach with the theme “*Feel The Art*” and applies the concept of “*Four Senses*” for exhibition room, and the concept of “*Creativity from Technology*” for rooms other than exhibition room.*

**Keywords:** Fine Arts, Ceramics, interactive, technology

---

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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 berada pada Kawasan Kota Tua Jakarta. Museum ini diresmikan pada tahun 1990, dan dari tahun 2015 belum terdapat perubahan interior. Dalam penyajian koleksi pun museum ini masih kurang bisa menarik pengunjung karena beberapa pengunjung merasa tidak mengerti dengan *storyline* yang ada pada museum ini dan menjenuhkan bagi pengunjung museum, 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, belum terdapat sistem keamanan yang sesuai dengan standar, serta museum ini belum memfasilitasi sarana kegiatan dari penggiat seni yang mendukung visi dan misi dari museum. Diantara museum lain yang berada di Kawasan Kota Tua Jakarta, Museum Seni Rupa dan Keramik adalah museum yang paling sedikit pengunjungnya. Hal ini pun diperkuat dengan data jumlah pengunjung museum yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. Jumlah pengunjung tahun 2017 pada Museum Seni Rupa dan Keramik berjumlah 206.495 jiwa, sedangkan jumlah pengunjung pada Museum Sejarah Jakarta (Museum Fatahillah) jumlah pengunjung sebanyak 798.139 jiwa, dan untuk Museum Wayang jumlah pengunjung sebanyak 381.106 jiwa.

Pengunjung yang berdatangan ke Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah dari semua kalangan usia, tingkat pendidikan, sosial, dan ekonomi. Banyak juga rombongan dari berbagai sekolah maupun universitas yang datang mengelilingi museum. Biasanya yang rombongan dibagi menjadi beberapa kelompok agar tidak ada penumpukan

pengunjung di dalam area museum. Banyak pengunjung yang mendatangi museum ini untuk melihat dan memperhatikan objek yang dipamerkan, melakukan kegiatan swafoto. Tetapi tidak sedikit pula yang hanya melewati objek pameran.

Museum Seni Rupa dan Keramik memungkinkan untuk perancangan ulang dengan kepentingan untuk menjadikan museum ini layak dikunjungi dan bisa dijadikan ruang inspirasi melalui media interaktif dan suasana yang berbeda 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.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam perancangan redesign Museum Seni Rupa dan Keramik berdasarkan latar belakang diatas, antara lain:

1. Sistem display dengan penempatan *storyline* yang tidak jelas dengan alur sejarah seni rupa dan keramik di Indonesia, penataan objek pameran yang tidak sesuai dengan standar pemerintah, serta tidak tersedianya media yang informatif, edukatif, atraktif.
2. Belum adanya suasana interior museum yang berhubungan dengan benda koleksi untuk menunjang kebutuhan aktivitas kunjungan belajar dan pariwisata.
3. Tidak jelasnya sirkulasi pengunjung maupun operasional yang ada pada ruang museum.
4. Kurang mendukungnya sistem keamanan pada objek pameran serta museum yang sesuai dengan standar dan fungsi museum.
5. Belum terfasilitasinya sarana kegiatan-penggiat seni untuk mewujudkan visi serta misi Museum Seni Rupa dan Keramik berupa ruang pertemuan.

## 1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan interior Museum Seni Rupa dan Keramik yang menempatkan *story line* sesuai dengan alur sejarah seni rupa dan keramik,

dengan penataan objek pameran yang sesuai standar pemerintah, dan mampu memberikan informasi secara lengkap, edukatif, dan atraktif?

2. Bagaimana menciptakan suasana interior museum yang berkaitan dengan benda koleksi untuk bisa menunjang kebutuhan aktivitas kunjungan belajar dan pariwisata?
3. Bagaimana menciptakan Museum Seni Rupa dan Keramik yang memiliki sirkulasi ruang yang jelas?
4. Bagaimana menciptakan sistem keamanan pada objek pameran dan museum yang sesuai dengan standar museum?
5. Bagaimana menciptakan fasilitas berupa ruang pertemuan untuk kegiatan penggiat seni agar terwujudnya visi serta misi Museum Seni Rupa dan Keramik?

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan redesign Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah:

Menciptakan interior museum dengan *storyline* yang sesuai alur sejarahnya dan menata objek pameran sesuai standar pemerintah dengan menyajikan informasi yang lengkap menggunakan media interaktif yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum, mengedukasi masyarakat tentang seni rupa dan keramik di Indonesia, dan memberikan pengalaman ruang interaktif tentang museum untuk pengunjung.

#### 1.5 Batasan Perancangan

Beberapa batasan perancangan yang telah ditentukan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Museum Seni Rupa dan Keramik yang termasuk museum ilmu sejarah dan kebudayaan, museum nasional yang dimiliki pemerintah, dan merupakan museum khusus terkait cabang seni rupa, dengan benda koleksi berupa lukisan dan keramik. Terletak di Kawasan Cagar Budaya Kota Tua Jakarta, dengan luas bangunan yang akan dirancang  $\pm 2698 \text{ m}^2$  dan merupakan Bangunan Cagar Budaya Golongan A.
2. Perancangan interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini memfokuskan pada sistem *storyline*, sirkulasi, fasilitas interaktif, suasana interior, dan elemen pengisi interior. Dengan ruang yang akan

dirancang yaitu ruang pameran tetap untuk menunjang kegiatan pameran tetap, ruang pameran temporer untuk menunjang kegiatan pameran temporer, *main lobby*, perpustakaan, auditorium untuk menunjang kegiatan seminar, ruang workshop untuk menunjang kegiatan workshop lukis dan gerabah, dan ruang kantor untuk karyawan museum.

3. Pengguna sejumlah 45 orang karyawan, dan pengunjung dengan kapasitas 500 orang.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### 2.1 Pengertian Museum

Museum adalah sebuah gedung yang digunakan untuk tempat pameran dan menyimpan kumpulan benda-benda atau barang kuno, dan mempunyai tugas memberi pelayanan terhadap masyarakat, mengelompokkan, meneliti, mengawetkan, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan dari sejarah manusia.

### 2.2 Ketentuan Pemugaran Bangunan Cagar Budaya Golongan A

Pemugaran bangunan dalam golongan ini adalah upaya pemeliharaan berdasarkan ketentuan sebagai berikut (Perda DKI Jakarta No.9/1999 Pasal 10 ayat 19):

- a. Bangunan dilarang dibongkar dan atau diubah.
- b. Bilamana keadaan fisik bangunan buruk, roboh, terbakar, atau tidak layak tegak dapat dilakukan perombakan untuk dibangun ulang sama seperti semula sesuai dengan aslinya.
- c. Pemeliharaan dan perawatan bangunan perlu memakai material yang sama/sejenis atau mempunyai karakter yang sama dengan menjaga detail ornamen bangunan yang telah ada.
- d. Untuk upaya revitalisasi dikehendaki adanya penyesuaian/perubahan fungsi sesuai program kota yang berlaku tanpa mengubah bentuk bangunan aslinya.
- e. Di dalam persil atau lahan bangunan cagar budaya dimungkinkan adanya bangunan tambahan yang menjadi satu kesatuan yang utuh dengan bangunan utama.

### 2.3 Ketentuan Faktor Koleksi

1. Koleksi yang dipamerkan seharusnya bisa utuh.
2. Koleksi yang akan dipamerkan harus dipilih terlebih dahulu supaya tidak memberikan kesan padat.
3. Hindari adanya komponen yang lebih menonjol dari letak benda koleksi seperti dekorasi ataupun unsur lain yang dapat mengganggu konsentrasi pengunjung. Tampilkan benda dengan latar belakang polos kontras 70%.
4. Koleksi harus dibersihkan dari kotoran, jika terdapat kerusakan maka harus diperbaiki terlebih dahulu sebelum dipamerkan.
5. Posisikan benda kecil atau benda dengan detail halus di bagian depan, dengan barang yang lebih besar di belakang.
6. Posisikan benda-benda kecil atau benda dengan detail halus tidak lebih tinggi dari 1015mm dari lantai.
7. Semua elemen dalam tampilan harus dapat diakses secara visual oleh semua pengunjung. Semua tampilan display harus berada dalam rentang pandang optimal umum 750-2000mm.
8. Lukisan, gambar dan benda serupa harus diamankan ke dinding dengan pelat cermin atau sekrup pengaman, dan yang memiliki banyak detail lebih baik digantung atau diletakan pada tengah-tengah display dari semua karya, sehingga pengunjung bisa melihat obyek tersebut lebih dekat.

## 3. KONSEP PERANCANGAN

### 3.1 Tema Perancangan

Tema yang digunakan pada perancangan ulang museum ini adalah *"Feel The Art"*. Dimana *Feel The Art* sendiri diambil dari pengertian seni menurut James Murko, yaitu penjelasan rasa indah yang terkandung dalam jiwa setiap manusia, dilahirkan dengan perantaraan alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat dianggap oleh indra pendengar, penglihatan, atau dilahirkan dengan perantaraan gerak. Dari pengertian ini, penjelasan rasa indah yang dimaksud untuk tema ini adalah penjelasan tentang makna yang terkandung dalam koleksi lukisan atau keramik yang akan disampaikan kepada pengunjung. Sedangkan perantara alat komunikasi yang dimaksud untuk tema ini

adalah alat-alat media interaktif yang akan mengakomodasi empat indra yang akan dipakai. Dengan penjelasan tentang makna yang terkandung dalam koleksi lukisan atau keramik melalui perantara alat-alat media interaktif yang menggunakan empat indra ini, pengunjung akan dibawa untuk merasakan langsung makna dari sebuah karya seni. Secara garis besar, tema *Feel The Art* pada interior museum ini bertujuan untuk membuat pengunjung merasakan pengalaman ruang pada setiap masa seni rupa, merasakan suasana ruang yang menceritakan benda koleksi pada masanya.



Gambar 3. 1 Contoh suasana yang diharapkan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

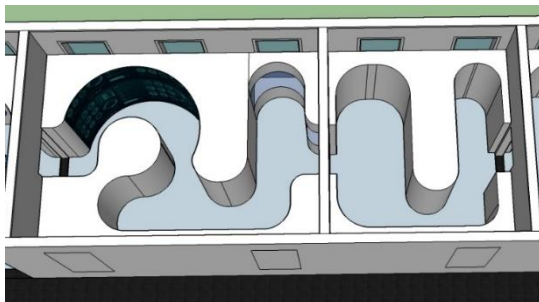
### 3.2 Konsep Perancangan

Konsep pertama untuk ruang pameran tetap adalah *"Four Senses"*, dimaksudkan agar pengunjung bisa mendapatkan makna sebuah karya seni melalui empat indra yang digunakan, yaitu indra peraba, penglihatan, pendengaran, dan penciuman. Keempat indra ini akan diterapkan pada display yang interaktif di ruang-ruang pameran, sehingga pengunjung diajak berinteraksi dengan benda koleksi untuk mendapatkan sebuah makna dari karya seni yang sebagian koleksi tentang perjuangan bangsa Indonesia terutama dibidang seni. Untuk mewakili indra tersebut, maka display interaktif akan diterapkan dengan menggunakan cara kinestetik seperti *smartscreen*, *motion sensor*, dan lain sebagainya; dengan menggunakan cara visual seperti *LCD monitor*, *video mapping*, *diorama*, dan dari koleksi aslinya; dengan menggunakan cara audio seperti *headset*, *audioscreen*, *audio sensor*; dan dengan menggunakan cara *aromatic effect*. Konsep kedua untuk ruang pameran temporer, *workshop*, *auditorium*, *perpustakaan*, *kantor* dan *ruang rapat mitra museum* adalah *"Creativity from Technology"*, dimaksudkan agar pengunjung dan juga karyawan bisa menggunakan teknologi melalui alat-alat

media interaktif untuk menyalurkan dan menghasilkan hal-hal kreatif yang bisa mewujudkan visi dan misi museum ini.

### 3.3 Konsep Bentuk

Konsep bentuk yang akan diterapkan pada desain Museum Seni Rupa dan Keramik ini adalah bentuk yang dinamis karena dapat mengalami perkembangan dan memberikan kesan yang interaktif dari segi indra penglihatan kepada pengunjung dan juga karyawan museum. Bentuk ini nantinya akan diterapkan pada layout, elemen pembentuk ruang, display koleksi atau vitrine, juga pada furniture, dan diterapkan pada seluruh ruangan yang akan dirancang ulang.



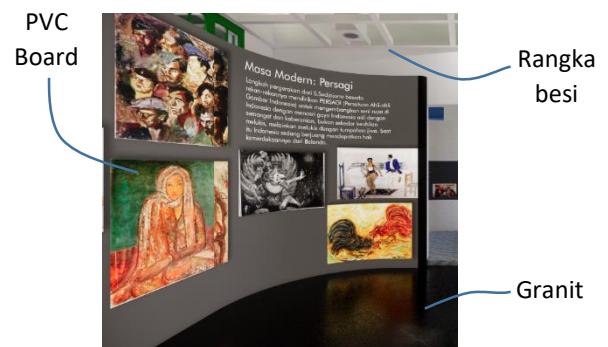
Gambar 3. 2 Contoh konsep visual bentuk  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.4 Konsep Warna

Konsep warna yang akan diterapkan pada perancangan ulang ini adalah *Analogous Color Scheme* dengan tone warna biru pada roda warna. Hal ini diterapkan untuk meminimalisir pemakaian banyak warna agar perhatian pengunjung melalui indra penglihatan tidak teralihkan, dan juga agar warna pada koleksi tidak tersamarkan dengan warna yang digunakan untuk display nya. Warna ini nantinya akan diterapkan pada ruang pameran tepatnya pada display, ruang workshop, auditorium, perpustakaan, kantor dan ruang rapat mitra museum tepatnya pada furniture. Selain itu terdapat juga warna pendukung lainnya yang diambil dari logo Museum Seni Rupa dan Keramik ini, yaitu warna coklat, oranye, putih, dan ungu untuk digunakan pada ruang selain ruang pameran museum dan akan diterapkan pada elemen pembentuk ruang, untuk menciptakan ruang berwarna yang menyenangkan dan menstimulasi indra penglihatan.

### 3.5 Konsep Material

Material yang digunakan pada ruang pameran terdiri dari dua jenis, yaitu material pelapis yang digunakan untuk bagian dalam atau rangka display yang tidak akan terlihat oleh pengunjung, yaitu material besi, sedangkan material display adalah bagian luar dari display dan yang akan terlihat oleh indra penglihatan pengunjung, yaitu PVC board, kayu, multiplex, HPL, tempered glass, dan fabric. Material yang digunakan untuk lantai dan ceiling pun berbeda-beda, terdapat epoxy resin, parquet, concrete, granite tile, dan juga marmer untuk material lantai, sedangkan material untuk ceiling menggunakan rangka besi hollow dengan gypsum. Keseluruhan material ini untuk menstimulasi indra peraba dari material yang berbeda.



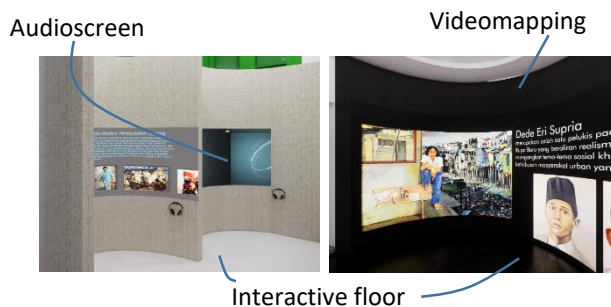
Gambar 3. 3 Penerapan Material  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.6 Konsep Display dan Koleksi

Display yang berbasis teknologi akan menstimulasi indra peraba, indra pendengaran, indra penglihatan, dan juga indra penciuman. Untuk display yang berbasis teknologi akan menggunakan *smartscreen* yang dapat disentuh dan akan menampilkan penjelasan mengenai koleksi, *LCD Monitor* yang akan memutar video mengenai koleksi yang dipamerkan, *audioscreen* yang akan didukung *interactive floor*, display kinestetik yang bisa digunakan atau dimainkan sesuai fungsinya, dan terdapat *motion sensor*, dan juga *aromatic effect* untuk menambah suasana ruang pameran. Sedangkan untuk display yang tidak berbasis teknologi akan menggunakan panel, box kaca, dan juga vitrine.

Pada perancangan ulang Museum Seni Rupa dan Keramik ini, koleksi yang akan ditampilkan mendapat penambahan dan pengurangan koleksi dari yang sudah ada

pada museum, hal ini untuk menambah terwujudnya *storyline* yang akan diatur dengan sirkulasi kronologis berdasarkan waktu, dan untuk penempatan koleksi lukisan berdasarkan waktu ini akan dikelompokkan sesuai nama pelukisnya, sedangkan penempatan koleksi keramik tetap sesuai dengan waktu. Benda-benda koleksi pun akan dipajang menggunakan benda yang asli, benda yang replika, dengan diorama, dan *video mapping*, hal ini pun akan mendukung indra peraba untuk bisa menyentuh koleksi benda yang replika, indra penglihatan untuk melihat koleksi benda yang asli dan diorama, serta indra peraba dan pendengaran untuk koleksi benda yang menggunakan *video mapping*.



**Gambar 3. 4** Contoh konsep visual interaktif  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.7 Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan pada ruang pameran tetap museum ini akan mengandalkan pencahayaan buatan, hal ini untuk menambah kesan suasana interaktif yang diharapkan melalui indra penglihatan. Pencahayaan alami hanya akan diterapkan pada ruang pameran temporer, ruang workshop, perpustakaan, ruang kantor, dan ruang rapat mitra museum. Pencahayaan buatan yang akan dipakai pada ruang pameran tetap adalah sistem pencahayaan *direct* yang dipadu dengan lampu TL LED, lampu *downlight*, dan lampu *spotlight*. Sedangkan sistem pencahayaan *indirect* akan dipadu dengan *decorative light* dan hasil cahaya dari layar monitor.

### 3.8 Konsep Penghawaan

Konsep Penghawaan pada Museum Seni Rupa dan Keramik ini dominan menggunakan penghawaan buatan. Untuk ruang pameran tetap dan temporer menggunakan penghawaan buatan berupa AC Split, hal ini untuk memudahkan

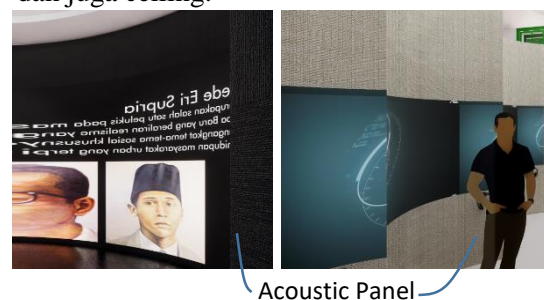
pengaturan suhu antar ruangan untuk disesuaikan dengan kelembaban benda koleksi, selain itu pada ruang pameran juga akan menggunakan *dehumidifier* untuk mengurangi kelembaban pada area display yang menutupi jendela bangunan. Untuk ruangan lain seperti auditorium, perpustakaan, kantor, dan ruang rapat mitra museum, ruangan workshop dan juga gudang menggunakan AC Split karena ruang ini pun memerlukan suhu dan kelembaban yang berbeda.



**Gambar 3. 5** Penerapan AC Ducted Split dan Dehumidifier  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### 3.9 Konsep Akustik

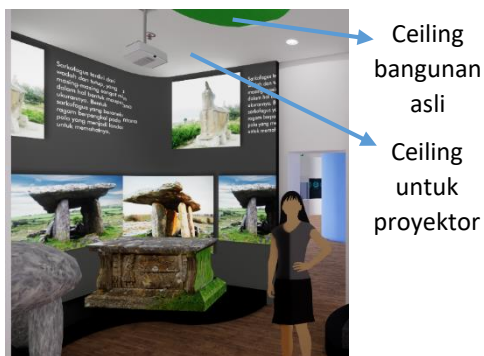
Konsep akustik akan banyak dipakai pada ruang auditorium dan juga untuk display koleksi yang memerlukan kedap suara, menggunakan material PVC Board, karpet, dan kain dengan pori-pori yang rapat dan tidak akan memantulkan suara. Untuk display koleksi *audioscreen* yang akan menstimulasi indra pendengaran, menggunakan *headset* yang terdapat mikrofon serta volume suara yang akan adaptif terhadap keadaan sekitar. Pada ruangan lain yang tidak terlalu memerlukan kedap suara, tetap memakai bahan yang bisa meminimalisir keluar masuknya suara yang berlebih pada dalam ruangan, seperti bahan gypsum yang dipakai pada partisi dinding dan juga ceiling.



**Gambar 3. 6** Contoh penerapan acoustic panel  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

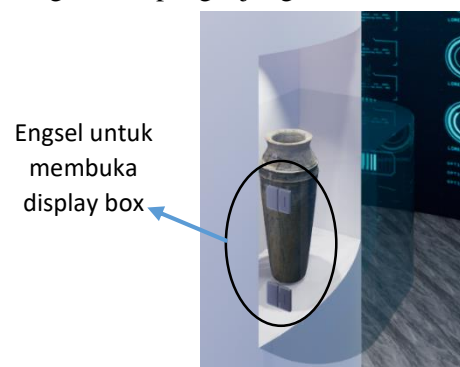
### 3.10 Konsep Furniture

Konsep furniture terutama untuk display pada Museum Seni Rupa dan Keramik menggunakan furniture khusus. Display ini tidak boleh ditempel dan dipaku pada dinding ruangan dikarenakan bangunan museum ini merupakan bangunan cagar budaya golongan A, maka dari itu semua display dibuat khusus menggunakan besi hollow sebagai rangkanya dan PVC Board sebagai penutupnya. Display yang berbasis teknologi akan menggunakan fleksibel display untuk *smartscreen*, *LCD Monitor*, dan *audioscreen*. Fleksibel display yang tipis ini akan diletakkan pada PVC Board yang akan mendukung konsep bentuk pada ruang pameran. Untuk teknis kabelnya akan disambungkan melalui stopkontak yang ada pada ruangan pameran tersebut, dan kabel akan diletakkan dibalik PVC Board sehingga tidak akan terlihat oleh pengunjung. Display keramik dengan *aromatic effect* menggunakan alat aroma diffuser otomatis yang akan mengeluarkan aroma setiap 10 menit, dengan aroma seperti *petrichor* ketika air hujan jatuh di tanah kering, hal tersebut untuk mendukung konsep menggunakan indra penciuman agar pengunjung lebih merasakan suasana pada ruang pameran koleksi keramik, serta menurut penelitian dari Jacek Krenz hal tersebut bisa menambah efek menenangkan, menyegarkan, dan menyenangkan untuk pengunjung. Sedangkan display yang menggunakan *motion sensor* terdapat pada proyektor yang akan dipakai untuk *video mapping* dan juga *interactive floor*. Untuk teknisnya, proyektor tersebut akan dipasang pada ceiling baru dan tidak akan menempel pada ceiling bangunan asli museum.



Gambar 3. 7 Contoh teknis penerapan proyektor  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada display yang tidak berbasis teknologi menggunakan display panel untuk memajang koleksi lukisan asli dengan menggunakan rangka besi hollow dan PVC Board untuk penutupnya. Menggunakan display box kaca yang menonjol untuk memudahkan pengunjung melihat koleksi keramik dari segala sisi dengan menggunakan kaca tempered yang akan dibentuk tidak mempunyai sudut tajam, dengan ukuran display box kaca yang disesuaikan dengan ukuran benda koleksi keramik, dan juga terdapat engsel dan kunci untuk membuka display box tersebut, sehingga akan memudahkan saat pergantian penyajian koleksi pada museum ini. Menggunakan display vitrine kaca untuk menampilkan berbagai macam koleksi keramik. Benda koleksi keramik yang diletakkan pada vitrine akan diberi jarak dan juga menggunakan material fabric untuk melapisi bagian dalam vitrine agar menjaga antara benda koleksi keramik yang satu dengan lainnya tidak pecah saat terjadi guncangan seperti gempa bumi. Display-display ini akan menstimulasi indra yang akan digunakan pengunjung.



Gambar 3. 8 Penerapan pada Display Box Kaca  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

## 4. KESIMPULAN

Museum Seni Rupa dan Keramik merupakan salah satu museum nasional yang ada di Jakarta, dan keberadaan museum ini pun turut menyumbang ilmu seni dan juga keramik. Tetapi, museum ini masih mempunyai permasalahan umum yang tidak nyaman untuk dikunjungi, dalam penyajian koleksi pun masih kurang bisa menarik pengunjung karena beberapa pengunjung merasa tidak mengerti *storyline* yang ada sehingga menjenuhkan pengunjung, penataan objek pamernya pun belum memenuhi standar pemerintah, tidak adanya

media interaktif, serta suasana yang ditawarkan museum ini pun tidak ada yang berbeda. Maka dari permasalahan pada museum ini, pendekatan yang dipakai adalah pendekatan teknologi. Sehingga desain yang dihasilkan menggunakan pendekatan teknologi memiliki peran cukup penting dalam terciptanya suasana ruang, dan pengunjung akan lebih mudah dalam memahami *storyline* yang dimulai dari masa prasejarah sampai pada masa seni rupa dan keramik saat ini. Oleh karena itu, media interaktif akan membantu museum ini menjadi museum yang edukatif, informatif, rekreatif, dan juga interaktif sehingga diharapkan tema dan konsep yang diterapkan dapat memberikan kesan yang berbeda bagi para pengunjung yang datang.

Krenz, J. (2007). *Rain in Architecture and Urban Design. V: Water for urban Strategies*, Lucyna Nyka (ed.), Verlag der Bauhaus-Universität, 12-19.

Kurnianto, D. F., Cardiah, T., & Wulandari, R. (2018). PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KOTA BANDUNG. *EProceedings of Art & Design*, 5(3).

Pariwisata, K. K. (2010). Undang-Undang republik indonesia nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya. Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.

#### DAFTAR PUSTAKA

CNN Indonesia. (2019, Juni 22). *Kemendikbud Sebut Seperempat Museum di RI Tak Layak*. (CNN Indonesia) Dipetik Januari 10, 2020, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190622142656-275-405527/kemendikbud-sebut-seperempat-museum-di-ri-tak-layak>

Damaledo, Y. D. (2018, Oktober 10). *Pemerintah Dorong Minat Generasi Milenial untuk Kunjungi Museum*. (tirto.id) Dipetik Februari 4, 2020, dari <https://tirto.id/pemerintah-dorong-minat-generasi-milenial-untuk-kunjungi-museum-e52D>

Direktorat Museum. (2006). *Pedoman Museum Situs Cagar Budaya*. Jakarta: Direktorat Museum.

Glasgow Museums. *Glasgow Museums Display Guidelines: A Practical Guide for Exhibitions*. Inggris: Glasgow City Council.

ICOM - International Council of Museums. (2004). *Running a Museum: A Practical Handbook*. France: ICOM - International Council of Museums.