

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR FUTURISTIK PADA MUSEUM SENI RUPA DAN KERAMIK DENGAN GAYA BRUTALISME

Melia Syafitri Toat¹, Yohanes Nugorho Utomo²

^{1,2}Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia
e-mail : ¹meliasyafitri14@gmail.com, ²yohanes.nugroho@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Museum Seni Rupa dan Keramik adalah salah satu warisan budaya yang berharga dengan koleksi seni rupa yang mengesankan. Museum ini menyimpan lebih dari 500 karya seni rupa, termasuk lukisan-lukisan berharga. Selain itu, museum ini juga memiliki koleksi keramik dan tembikar dari berbagai negara. Permasalahan dari perancangan ini adalah bagaimana penerapan prinsip-prinsip desain brutalisme pada bangunan interior museum. Tujuan perancangan ini adalah perancangan sebuah museum yang mengintegrasikan elemen futuristik dan gaya brutalisme untuk menciptakan pengalaman unik dan berkesan. Hasil dari perancangan ini akan menghasilkan berbagai hal yang berkaitan dengan Museum ini sebagai manifestasi visual dan arsitektural dari dinamika antara masa depan yang inovatif dan keberanian dalam brutalisme. Penerapan elemen futuristik ini juga tidak hanya meningkatkan pengalaman pengunjung, tetapi juga membantu museum untuk tetap relevan di era teknologi yang terus berkembang. Dengan memanfaatkan inovasi teknologi, museum dapat menarik dan menginspirasi pengunjung sambil mempertahankan dan mempromosikan warisan budaya. Diharapkannya dengan adanya perancangan bangunan museum dengan konsep brutalisme ini bisa memberikan alternatif gaya post modern guna memperkaya khazanah dalam mendesain bangunan museum.

Kata kunci: Brutalisme. Futuristik, Museum

ABSTRACT

A museum is a permanent, non-profit institution, serving public needs, with an open nature, by carrying out efforts to collect, conserve, research, communicate and exhibit real objects to the public for the needs of study, education and enjoyment. The Museum of Fine Arts and Ceramics is a valuable cultural heritage with an impressive fine art collection. This museum holds more than 500 works of fine art, including valuable paintings. Apart from that, this museum also has a collection of ceramics and pottery from various countries. The problem with this design is how to apply the principles of brutalist design to the interior of the museum building. The aim of this design is to design a museum that integrates futuristic elements and brutalism style to create a unique and memorable experience. The results of this design will produce various things related to this Museum as a visual and architectural manifestation of the dynamic between an innovative future and courage in brutalism. The application of these futuristic elements not only enhances the visitor experience, but also helps the museum to remain relevant in an era of ever-evolving technology. By leveraging technological innovation, museums can attract and inspire visitors while preserving and promoting cultural heritage. It is hoped that by designing a museum building with the concept of brutalism, it can provide an alternative post-modern style to enrich the treasures in designing museum buildings.

Keyword: Museum, Brutalism. Futuristic

PENDAHULUAN

Museum adalah institusi atau tempat yang didedikasikan untuk mengoleksi, menyelidiki, melestarikan, dan memamerkan artefak atau benda-benda bersejarah, seni, ilmiah, atau budaya kepada masyarakat. Fungsi utama museum adalah untuk mempromosikan pendidikan, penelitian, dan pengalaman publik. Museums biasanya memiliki kurator atau spesialis yang bertanggung jawab untuk merawat koleksi mereka, melakukan riset, serta merancang pameran yang memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih dalam tentang topik tertentu. Ada berbagai jenis museum, termasuk museum seni rupa, museum sejarah alam, museum sejarah, museum sains, dan banyak lagi, yang masing-masing menampilkan koleksi yang sesuai dengan fokusnya. Museum juga dapat menjadi tempat untuk penyelenggaraan acara edukatif, seminar, dan kegiatan budaya lainnya. Museum memiliki peran penting dalam melestarikan warisan budaya, mendidik masyarakat, dan memberikan akses kepada orang banyak untuk memahami dan mengapresiasi keberagaman sejarah dan seni.

Museum Seni Rupa dan Keramik, yang didirikan pada tahun 1870 oleh arsitek Jhr.W.H.F.H Van Raders, adalah salah satu warisan budaya yang berharga dengan koleksi seni rupa yang mengesankan. Museum ini menyimpan lebih dari 500 karya seni rupa, termasuk lukisan-lukisan berharga, seperti lukisan Bupati Cianjur karya R.Saleh Syarif Bustaman, yang menjadi lukisan tertua di dalam koleksinya. Selain itu, museum ini juga memiliki koleksi keramik dan tembikar dari berbagai negara. Pentingnya museum seperti Museum Seni Rupa dan Keramik dalam mempertahankan dan memamerkan warisan budaya tidak bisa dipandang remeh. Museum adalah entitas budaya yang memiliki peran utama dalam memelihara, mengeksplorasi, dan membagikan pengetahuan serta warisan budaya kepada masyarakat. Mereka adalah jendela ke masa lalu, pintu gerbang menuju pemahaman budaya, dan sumber inspirasi bagi masa depan.

Bangunan brutalisme biasanya dibentuk dengan geometri sudut berulang yang mencolok di mana beton digunakan, seringkali memperlihatkan tekstur bentuk kayu yang digunakan untuk pengecoran di tempat. Meskipun beton merupakan material yang paling banyak dikaitkan dengan arsitektur brutalisme, tidak semua bangunan brutalisme terbuat dari beton (Banham, 1966). Sebaliknya, sebuah bangunan dapat disebut menggunakan gaya brutalisme melalui tampilan yang kasar dan kotak-kotak, ekspos struktur bangunan, bentuk, dan (dalam beberapa kasus) bagian servis juga dapat ditampilkan. Bahan bangunan brutalisme juga termasuk batu bata, kaca, baja, batu yang dipahat kasar, dan bronjong (juga dikenal sebagai perangkap). Sebaliknya, tidak semua bangunan yang memamerkan eksterior beton yang terbuka dapat dianggap brutalisme, dan mungkin termasuk salah satu dari berbagai gaya arsitektur termasuk Konstruktivisme, Gaya

Internasional, Ekspresionisme, Postmodernisme, dan Dekonstruktivisme (Alfirevic & Simonovic-Alfirevic, 2017). Gaya arsitektur Brutalisme memiliki karakter yaitu penggunaan semen kasar yang ditonjolkan, berbentuk sangat kaku seperti blok, geometris bentuk yang berulang dan bangunan tanpa ornamen dengan bentuk seperti balok besar. pada dasarnya bangunan dengan gaya Brutalisme lebih sering memaksimalkan pada eksterior bangunan dalam perencanaan fungsi bangunan dan sirkulasi bangunan. Gaya brutalisme muncul sebagai respon pasca perang dunia ke II. Brutalisme memperoleh daya gerak besar di Inggris pada abad pertengahan 20. Desain brutalist awalnya mendapat kritik sebagai gaya yang merusak pemandangan sebab gaya ini identik dengan beton. Pada umumnya arsitektur modern sengaja menciptakan kesan yang mencerminkan ide tentang masyarakat industri, berdasarkan derajat dan biasanya mempunyai sikap untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap salah di masa lalu. Perkembangan arsitektur modern sangat pesat dan memunculkan berbagai paham maupun langgam yang berbeda-beda. Salah satu gaya yang muncul di era arsitektur modern yaitu gaya Brutalisme.

Futuristik merupakan suatu paham yang mengarah ke masa depan dengan kebebasan mengungkapkan atau mengekspresikan ide gagasan kedalam suatu bentuk tampilan yang tidak biasa, kreatif dan inovatif (Haines, 1950). Futuristik sejalan dengan perkembangan teknologi, dengan semakin maju teknologi yang diciptakan manusia, maka keberadaan futuristik akan semakin berkembang. Karakteristik arsitektur futuristik pada tampilan bangunan menurut Haines (1950) di antaranya yaitu gubahan massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk desain yang praktis dan fleksibel, tampil lebih sederhana tetapi berani menggunakan corak warna maupun permainan garis miring, serta penggunaan teknologi terbaru pada material dan struktur.

Berdasarkan pada pemikiran latar belakang di atas, dirumuskan bahwa masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana prinsip-prinsip interior brutalisme dan bagaimana penerapan konsep brutalisme dengan di padukan dengan futuristik. Sehingga tujuan dari perancangan ini yaitu diharapkan dapat menghasilkan konsep desain tampilan museum bergaya brutalisme dengan penerapan pada bangunan Museum Seni Rupa dan Keramik yang interaktif dan masa kini.

METODE PERANCANGAN

Pada Metode perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan estetis yang mempertimbangkan hal-hal berikut: proporsi, skala, keseimbangan, keserasian, kesatuan dan keragaman, ritme, penekanan/penegasan. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam proses desain ini mencakup:

1. Observasi
Melakukan survei lapangan secara langsung untuk mengamati kondisi objek dan mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses desain.
2. Studi Literatur
Literatur digunakan sebagai sumber tambahan dalam proses desain, yang berfungsi sebagai data sekunder. Literatur ini diperoleh dari sumber yang tidak berhubungan langsung, seperti e-book, jurnal, dan situs web resmi, kemudian dianalisis keterkaitannya.
3. Studi Banding
Penelitian ini memerlukan beberapa studi kasus atau studi banding hotel untuk dibandingkan dengan hotel lain. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data yang relevan dari riset dan observasi.
4. Dokumentasi
Hasil dokumentasi berupa foto atau gambar yang diambil selama survei lapangan di berbagai Hotel Butik digunakan sebagai pendukung data lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertimbangan Lokasi dan Kondisi Site

1. Berada di pusat ibu kota sehingga berdekatan dengan pusat bisnis lainnya
2. Strategis dan dekat pusat perbelanjaan
3. Berdekatan dengan museum fatahillah dan museum wayang
4. Terletak di tepi jalan raya



Gambar 1. Titik fasilitas umum di sekitar site

Kondisi Site Perancangan :

1. Kondisi site perancangan memiliki kontur yang relatif datar.
2. Kondisi site berada di dekat Kawasan museum dan perkantoran dengan kepadatan sedang.
3. Kondisi udara pada site relative terik di sekitar lokasi site.
4. Titik fasilitas umum di sekitar site :
 - a) 3 menit dari Mercure Jakarta Batavia
 - b) 4 menit dari Universitas Bunda Mulia
 - c) 5 menit menuju stasiun Jakarta Kota
 - d) 5 menit dari ITC Mangga Dua

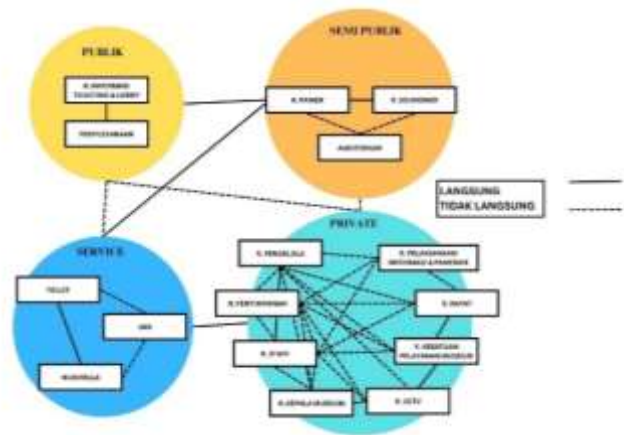
Aktivitas dan Fasilitas

Tabel 1. Analisa rekapitulasi hasil perhitungan aktivitas dan fasilitas

Zoning	Grouping	Quantiti	Area	Volume	Low	Prone	Total Zoning	Prone Zoning
1	E. Entrance & Lobby	1	Area	28%	Total Area	2%		
2	Publik						188,878 m ²	8%
3	Lobby	1	15,112 m ²	4,136 m ³	18,655 m ²	3,2%		
4	Lokalisasi	1	9,668 m ²	2,684 m ³	12,210 m ²	6,6%		
4	E. Sareansi	1	25,75 m ²	8,214 m ³	36,114 m ²	2%		
5	E. Museum Tata	1	24,34 m ²	7,688 m ³	31,668 m ²	1,6%		
6	Semi Publik						1,198,119 m ²	66,3%
6	Perpustakaan	1	21,8 m ²	1,034 m ³	40,14 m ²	2,2%		
6	E. Pameran	20	303,683 m ²	254,744 m ³	1917,243 m ²	10,6%		
6	Auditorium	1	75,76 m ²	23,138 m ³	181,668 m ²	9,6%		
6	E. Ruang	1	24,34 m ²	7,688 m ³	44,707 m ²	2,6%		
10	E. Kapala Museum	1	16,78 m ²	18,714 m ³	46,114 m ²	2,4%		
11	E. Kawasan Pelayanan Museum	1	36,24 m ²	9,04 m ³	32,32 m ²	1,7%		
12	Private						684,869 m ²	37,6%
12	E. Pelayanan Informasi dan Pameran	1	24 m ²	46,2 m ³	51,2 m ²	2,7%		
12	E. Koleksi Informasi dan Pameran	1	27 m ²	8,1 m ³	31,1 m ²	1,7%		
13	E. Hall	1	18,0 m ²	5,4 m ³	24,2 m ²	1,4%		
13	E. Hall Dada	1	12,0 m ²	3,7 m ³	16,2 m ²	0,9%		
16	Ruang, Security & CCTV	1	22,18 m ²	7,248 m ³	31,708 m ²	1,7%		
17	Garage	1	8,9 m ²	2,67 m ³	11,97 m ²	0,6%		
18	Service						196,73 m ²	10,7%
18	Talud	1	4,2 m ²	1,26 m ³	5,6 m ²	0,3%		
18	Talud	4	18 m ²	5,7 m ³	24,7 m ²	1,4%		
20	Lobby	1	45 m ²	11,2 m ³	18,2 m ²	1,0%		
21	Garage	1	4,5 m ²	1,35 m ³	5,81 m ²	0,3%		
21	Musikola	1	8,2 m ²	3,07 m ³	11,27 m ²	0,7%		
SERVITAL AREA			3,336,753 m ²	106,983 m ³	5,727,118 m ²	100%	1,737,556 m ²	100%

Berdasarkan table di atas, fasilitas yang dibutuhkan pada Museum Seni Rupa dan Keramik antara lain adalah ruang pameran lukisan, ticketing atau lobi, perpustakaan, dan auditorium.

Hubungan Antar Ruang



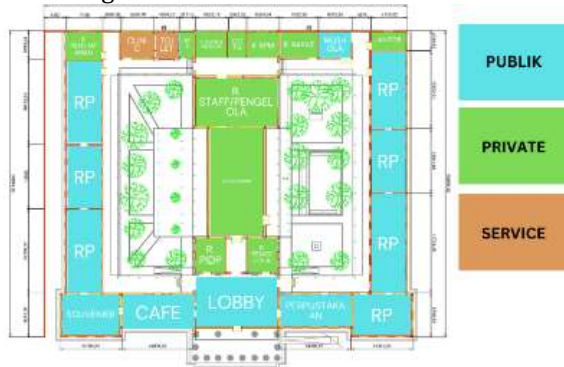
Gambar 2. Diagram bubble Museum Seni Rupa dan Keramik



Gambar 3. Diagram matriks Museum Seni Rupa dan Keramik

Analisa Zoning dan Grouping

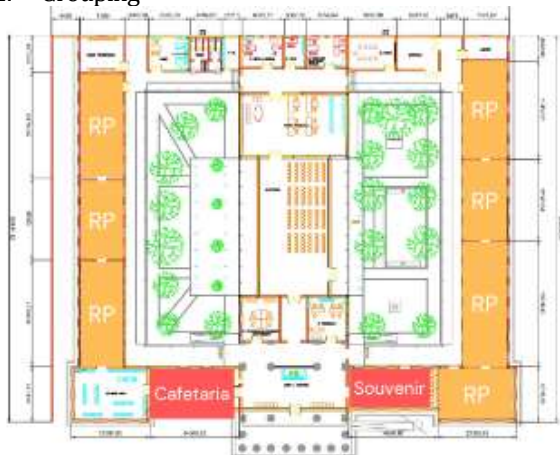
1. Zoning



Gambar 4. Zoning terpilih

Berdasarkan zoning terpilih telah disesuaikan dengan ukuran luas yang diperlukan dan aktivitas dan fasilitas, sehingga sesuai dengan kebutuhan ruang dan yang paling memenuhi standar tata letak. Kelebihan zoning terpilih, yaitu zona publik mengelilingi zona private agar mudah untuk membutuhkan pelayanan dan flow pengunjung memutar gedung agar dapat menikmati seluruh isi gedung.

2. Grouping



Gambar 5. Grouping terpilih

Berdasarkan grouping terpilih telah disesuaikan dengan besaran luasan yang dibutuhkan dengan aktivitas dan fasilitas, sehingga sesuai dengan kebutuhan ruang dan paling memenuhi standar layout. Kelebihan grouping terpilih, yaitu ruang pameran mengelilingi gedung sehingga pengunjung dapat menikmati view area seluruh gedung dan ruang pengelola kepala dan ruang rapat berada di belakang sehingga tidak terganggu oleh pengunjung.

3. Mind Map



Gambar 6. Mind mapping citra

Berdasarkan hasil analisa dari mind mapping diatas terdapat beberapa keyword diantaranya yaitu Berani, Colorfull, Teknologi Canggih, Bangunan Semi Industrial, Tertarik dengan hal unik dan menarik. Maka dapat disimpulkan bahwa desain pada interior Museum Seni Rupa dan Keramik terutama pada ruang pameran dan lobby akan disesuaikan dengan keyword yang didapat.

- a) Logo
Logo pada Museum Seni Rupa dan Keramik memiliki logo yang berwarna sangat colorfull dan berani dengan menggunakan warna orange dan ungu serta sentuhan budaya yang dramatis
- b) Lokasi
Jakarta Merupakan kota yang modern dan sudah maju dari kota lain, dimana teknologi yang digunakan sudah sangat maju dan canggih.
- c) Pengguna
Pengunjung museum rata-rata merupakan anak-anak muda dan juga penyuka seni yang tertarik terhadap museum dan ktertarikan mengulik sejarah yang berada di museum.
- d) Bangunan
Bangunan museum ini sendiri merupakan bangunan bersejarah yang juga merupakan bangunan cagar budaya dengan sentuhan klasik dan unfinish seperti industrial.

Konsep Perancangan

- 1. Konsep Citra Ruang
 - a) Tema
Tema ruang museum ini yaitu Transcendbloc yaitu Hamparkan elemen futuristik pada latar belakang brutal. Padukan furnitur ramping dan minimalis serta material berteknologi tinggi seperti logam poles, kaca, dan akrilik untuk memberikan kesan inovasi dan kecanggihan pada ruangan.
 - b) Citra
Sebuah "gambar ruangan brutalisme dan futurisme" kemungkinan besar akan

menggambarkan ruang yang menggabungkan elemen dari kedua gaya arsitektur tersebut. Brutalisme biasanya menampilkan permukaan beton mentah dan terbuka, bentuk geometris, dan fokus pada fungsionalitas. Ruang dengan pengaruh brutal mungkin memiliki dinding beton, bentuk bersudut, dan dekorasi minimal. Futurisme, di sisi lain, dicirikan oleh desain yang ramping dan futuristik, sering kali menggabungkan material dan teknologi inovatif. Ruang dengan elemen futuris mungkin memiliki permukaan metalik yang halus, desain furnitur futuristik, dan mungkin teknologi terintegrasi seperti pencahayaan cerdas atau tampilan interaktif.

Menggabungkan kedua gaya ini dapat menghasilkan ruang yang menyandingkan estetika brutalisme industrial yang kasar dengan elemen futurisme yang ramping dan berpikiran maju. Bayangkan sebuah ruangan dengan dinding dan lantai beton yang diperhalus dengan furnitur futuristik yang terbuat dari logam yang dipoles atau plastik mengkilap. Perlengkapan pencahayaan terintegrasi dapat memberikan suasana futuristik, sementara dekorasi minimalis dan garis-garis bersih mempertahankan estetika brutal.

c) Gaya

Menggabungkan brutalisme dan futurisme dalam desain arsitektur atau interior menciptakan estetika mencolok yang menggabungkan kualitas brutalisme yang mentah dan utilitarian dengan elemen futurisme yang ramping dan futuristik. Inilah bagaimana setiap gaya dapat terwujud dalam desain seperti itu: Struktur beton dilunakkan dengan material futuristik seperti kaca atau logam yang dipoles. Bentuk yang berani dan bersudut disandingkan dengan elemen ramping dan melengkung. Interior minimalis disempurnakan dengan fitur-fitur berteknologi tinggi dan sistem pencahayaan terintegrasi. Keseimbangan antara kualitas brutalisme industrial dan estetika futurisme yang ramping dan berwawasan ke depan, menciptakan ruang yang unik dan menarik secara visual.







2. Konsep Warna

Penggunaan warna pada perancangan interior Museum Seni Rupa dan Keramik menggunakan warna-warna kuat dan berani sebagai unsur brutalisme dan futuristik. Pemilihan warna dengan menggunakan warna-warna tegas dan berani bertujuan agar ruangan terasa lebih hidup dan menarik mata pengunjung museum.

Tabel 2. Konsep Warna

Tabel 2. Konsep Warna

Tabel 2. Konsep Warna

No.	Warna	Psikologi	Gambar
1.	Merah	Warna merah identik dengan rasa hangat dan emosional. Warna ini cocok untuk menghadirkan suasana	
2.	Hijau	Warna hijau melambangkan harmoni dan keseimbangan. Penggunaan warna hijau dapat memicu perasaan nyaman dan segar.	
3.	Kuning	Kuning sering diasosiasikan dengan perasaan ceria, bersemangat, optimis, dan hangat.	
4.	Putih	Warna putih bisa membuat ruangan nampak lebih lapang, bersih, dan terang sehingga cocok digunakan pada ruangan sempit agar terasa nyaman.	
5.	Abu - Abu	Dalam sisi positif, warna abu-abu menggambarkan keseriusan, kestabilan. Digunakan sebagai penetral.	
6.	Cokelat	Warna coklat memberikan kesan hangat dan lembut namun tetap serius, sehingga akan terlihat elegan dn modern	

3. Konsep Material

Tabel 3. Konsep Material Lantai

Material	Kode	Merk	Gambar Material	Referensi Ruangan
Porcelain Tile	Earth Stone Dense	Venus		
Lantai Vinyl	TV 3025 Dark Grey Slate	Taco		

Tabel 4. Konsep material dinding

Material	Kode	Merk	Gambar Material	Referensi Ruangan
HPL	TH 037 AA - Coral	Taco		
	TH 004AA SPARK RED	Taco		
Cat	Brilliant White 1001	Nippon		

Tabel 5. Konsep material plafon

Material	Kode	Merk	Gambar Material	Referensi Ruangan
Gypsum 12 mm	Regular (abu-abu gutih)	Yoshino		
Rangka Hollow	2 x 4 cm dan 4 x 4 cm ketebalan 0,4 mm	Kencana		

4. Konsep Furniture

Tabel 6. Konsep furniture

Nama Ruang	Furniture	Gambar
Lobby/Ticketing	Meja Resepsionis/ticketing	
	Sofa	
Ruang Pamer	Vitrin Kaca	
	Papan Gypsum	
	Vitrin Kaca Dinding/Gantung	

5. Konsep Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang akan diterapkan pada perancangan ini adalah pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan berupa downlight, hanging lamp, spotlight lamp, LED serta wall lamp pada beberapa area tertentu dengan menggunakan standar penerangan ruang yang ditetapkan dalam Standar Nasional Indonesia SNI 03- 6197-2000.

Tabel 7. Konsep pencahayaan

Area	Intensitas Pencahayaan	Pencahayaan yang Digunakan
Lobby/Ticketing	100 lux	<ul style="list-style-type: none"> Downlight Spotlight LED Panel
Ruang Pamer	300 lux	<ul style="list-style-type: none"> Spotlight Downlight
		<ul style="list-style-type: none"> Lampu Gantung

6. Konsep Penghawaan

Terdapat 2 sistem penghawaan yang diterapkan pada perancangan ini, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Penghawaan alami diterapkan pada area publik dan open space. Penghawaan buatan diperlukan pada area yang tertutup seperti ruang pameran yang tidak memiliki ventilasi dan area terbuka.

Tabel 8. Konsep penghawaan

Jenis	Gambar	Keterangan
AC Central 2 PK		Digunakan seluruh area ruangan (lobby/ticketing dan ruang pameran)

7. Konsep Akustika Ruang

Salah satu faktor yang menentukan kenyamanan adalah kenyamanan pendengaran. Kenyamanan pendengaran menjadi salah satu faktor penting tidak hanya untuk menerima informasi dengan baik tetapi juga agar otak dapat berfungsi secara maksimal. Jika diabaikan, polusi suara dapat berdampak negatif terhadap kesehatan, kebahagiaan, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Untuk mencapai hal ini, pemahaman tentang akustik bangunan sangat penting untuk merancang bangunan yang dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan pendengaran. Maka dari itu, ruangan-ruangan yang membutuhkan treatment akustik pada Museum Seni Rupa dan Keramik yaitu pada ruang meeting dan auditorium.

Tabel 9. Konsep akustika ruang

Jenis	Gambar	Keterangan
Plafon Akustik Gypsum		Digunakan pada Auditorium dan ruang meeting.

8. Konsep Keamanan dan Signage

a) Signage

Signage digunakan sebagai penanda area dan petunjuk arah ruangan lainnya. Signage diperlukan agar pembangunan hotel dapat sesuai dengan standar keamanan yang ada. Setiap signage dibuat berdasarkan konsep interior hotel.

b) Keamanan

Tabel 10. Konsep keamanan

c)

Jenis	Gambar	Keterangan
CCTV		Memantau dan merekam aktivitas di area yang berisiko terhadap keselamatan publik.
Smoke Detector		Mendeteksi secara dini adanya segumpalan asap.

Sprinkler		Untuk menyemburkan air Ketika potensi kebakaran telah terdeteksi.
APAR		Mencegah dan memadamkan kebakaran yang masih kecil
Fire Hydrant		Alat pemadam kebakaran yang digunakan untuk memasok air untuk memadamkan kebakaran.
Motion Detector		Sebagai sistem alarm dan sebagai sistem kontrol pergerakan.

PENUTUP

Kesimpulan

Museum Seni Rupa dan kerami tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi namun memiliki fungsi lain yaitu sebagai pusat edukasi. Hotel ini memiliki pengunjung yang Sebagian besarnya adalah masyarakat local namun tidak banyak juga wistawan asing yang berkunjung. Maka dari itu, perancangan desain interior Museum Seni Rupa dan Keramik ini bertujuan untuk menciptakan museum yang kekinian namun tidak merubah apa yang sudah ada, tetap mengkedepankan budaya serta sejarah yang sudah ada namun di kemas dengan desain yang lebih informatif juga menarik perhatian terutama pengunjung yang masih muda. Karena kurangnya ketertarikan pengujung dengan usia muda maka museum dibuat semenarik mungkin tanpa menghilangkan sejarah juga budaya yang sudah ada.

Perancangan museum ini mengedepankan citra museum lingkungan di kota Jakarta sebagai solusi permasalahan dan tema perancangan. Perancangan interior museum ini juga berusaha menyampaikan kepada pengunjung tentang karakter dan ciri budaya Kota Jakarta. Perancangan interior museum ini menerapkan konsep "Transendbloc" yang merupakan kolaborasi antara desain futuristik dan brutalisme. Tema ini menghasilkan perancangan yang memberikan kesan museum yang dengan fitur-fitur berteknologi tinggi, berani dan modern.

Saran

Dalam perancangan ini, penulis memiliki beberapa saran untuk Museum Seni Rupa dan Keramik dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan yaitu :

1. Saran untuk Museum Seni Rupa dan Keramik yaitu lebih memperhatikan dan menimbang jenis material yang digunakan pada interiornya serta sistem penghawaan museum untuk jangka panjang sehingga membuat museum ini lebih menarik dan membuat pengunjung atau tamu museum merasa nyaman saat mengunjungi museum.
2. Lebih memperhatikan flow masuk ke dari lobby ke ruang pameran hingga keluar. Dimana ada juga kurangnya system signage sehingga pengunjung dengan system flow nya karena informasi yang minim dari tiap ruang ke ruang nya. Saran untuk lebih banyak menggunakan system signage sehingga lebih informatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus. 1998. Pedoman Tata Pameran di Museum. Jakarta : Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta
- Atmadi, T. (2016). Kajian Metode Pendekatan Desain Interior. *Jurnal Narada*, 3(1/4).
- Banham, R. (1966). *The New Brutalism : Ethic or Aesthetic*. Architectural Press
- Bounia, A. (2014). Codes of ethics and museum research. *Journal of Conservation and Museum Studies*, 12(1), 5-5.
- Brockington, R., & Cicmil, N. (2016). *Brutalist architecture: an autoethnographic examination of structure and corporeality*. M/C Journal, 19(1).
- Camara, A. (2020). International council of museums (icom): Code of ethics. In *Encyclopedia of Global Archaeology* (pp. 5868-5872). Cham: Springer International Publishing.
- Ching, Francis D.K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, Dan Tatanan*. Edisi Ketiga. Erlangga. Jakarta
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*. Jakarta : Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Febriani, S., & Heldi, H. (2023). Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Pengunjung Di Museum Adityawarman Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*.
- Fitriansyah, F., & Kasmin, K. (2022). Pemanfaatan Museum Sebagai Wisata Edukasi dan Media Pembelajaran Sejarah. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 22(2), 89-94.
- Giri, Kadek Risna Puspita. (2016). Peranan Pencahayaan Buatan Sebagai Pembentuk Kesan Ruang. Program Studi Desain Interior Sekolah Tinggi Desain Bali. *Jurnal Desain Interior Vol.III/ No. 1*
- Lelo, L., & Laksono, M. A. (2018). Perancangan Desain Interior Museum Seni Rupa dan Keramik Jakarta. *Narada*, 5(1), 11-24..
- Musyawaroh, MT. (2019). *Elemen Dasar Desain Interior*. Prodi Arsitektur: UNS
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension and interior space: A source book of design reference standards*. Watson-Guption.
- Permana, K. V. (2020). *Desain Interior: Teori dan Praktik*. UNJ PRESS.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2014). *Human Dimension and Interior Space*. Clarkson Potter/Ten Speed
- Purbasari, M., Marianto, M.D., & Burhan, M.G. (2016). The Dynamic of Betawi in Colors. *Jurnal Mudra*. 31(3).
- Riadi, M. (2020). Desain Interior (Elemen, Komponen, Aspek, Prinsip dan Model). *Kajianpustaka.com*.
- Sugiarto, S., Istanto, F. H., & Nuradhi, M. (2017). Pengaplikasian Konsep Interaktif terhadap Desain Mini Maritime Museum di Surabaya. *KREASI*, 2(2), 63-94.
- Thoburn, N. (2018). Concrete and council housing: The class architecture of Brutalism 'as found' at Robin Hood Gardens. *City*, 22(5-6), 612-632.