

Adaptasi Budaya Nusantara yang Modern ke Dalam Interior Museum Tekstil Jakarta

Riki Jordan¹, Hartini^{*2}, Muhammad Taufiq³

^{1,2,3} Jakarta, Universitas Tarumanagara, Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain
rikijordan.615180065@stu.untar.ac.id, hartini@fsrd.untar.ac.id, m.taufiq@email.com

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Museum adalah peran sentral dalam menjaga dan menyampaikan pengetahuan, sejarah, dan kekayaan budaya Indonesia kepada generasi masa sekarang dan mendatang. Dengan koleksi unik dari museum dapat membantu pengunjung yang ingin memahami sejarah perkembangan seni dan teknologi, serta fenomena alam. Museum juga merupakan lembaga budaya yang bertujuan untuk melestarikan, memamerkan, dan menginterpretasikan benda-benda bersejarah, seni, atau ilmiah kepada masyarakat umum, museum menjadi tempat penting bagi pendidikan, penelitian, dan kegiatan rekreasi yang berkaitan dengan warisan budaya Indonesia dari berbagai daerah. Dengan tujuan mendukung perkembangan museum tekstil maka metode design yang akan di gunakan dari Rosemary Kilmer. Museum di desain dengan display yang interaktif yang memiliki komunikasi interpersonal, maka dapat menghasilkan museum tekstil yang modern dan dapat memiliki fungsi edukasi yang singkat dan dapat memahami nilai-nilai sejarah dalam pameran, sehingga dapat menghibur kunjungan dan masyarakat tidak bosan dengan sejarah yang di mana jika sejarah itu mengingatkan masa lalu, dan meningkatkan harapan masyarakat terhadap museum tekstil.

Kata kunci: Culture; Edukatif; Interaktif; Interpersonal; Kreatif.

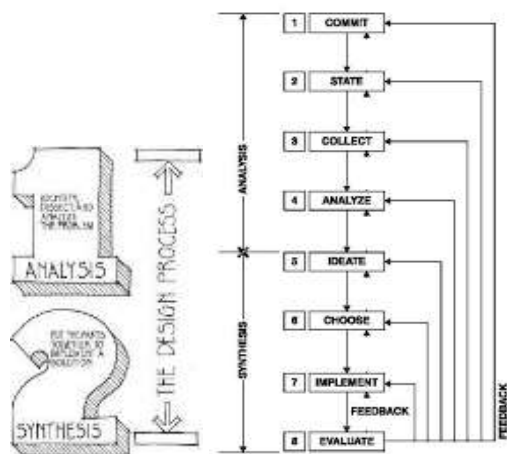
I. PENDAHULUAN

(Freeda, 2018) Museum Tekstil Jakarta merupakan institusi yang berfungsi untuk melestarikan budaya, sejarah ilmiah kepada publik dan koleksi nusantara yang penting untuk di pamerkan, hingga menjaga warisan negara dan budaya daerah-daerah setempat.

Tujuan utama dari Museum Tekstil adalah pendidikan dan pengajaran melalui pameran serta pemajangan objek-objek yang bersejarah atau artistik. Melalui pameran tetap maupun sementara mereka menggambarkan cerita - cerita yang unik tentang periode waktu ke waktu tertentu dan tema dalam sejarah. Selain itu, banyak museum juga yang berperan sebagai pusat penelitian akademik di bidang arkeologi,

seni rupa, sejarah budaya, dan antropologi sosial hingga kajian riset lainnya, Mereka memberikan akses koleksi-koleksi langka serta menjadi tempat studi bagi peneliti dari seluruh dunia. Saat galeri seni banyak mulai bermunculan dan apresiasi rakyat makin tinggi terhadap seni budaya Indonesia, Museum lain di Indonesia mendapatkan sambutan yang sama, namun tidak dengan Museum Tekstil Jakarta. Sedangkan museum menjadi salah satu tujuan rekreasi, dan juga dapat belajar bagi masyarakat dan anak muda .

II. METODE



Gambar 1: Proses Desain (Sumber: Kilmer, 2024)

Perancangan ini menggunakan metode desain dari rosemary kilmer (2014)

Commit : Tahapan ini membuat sebuah jadwal untuk perancangan awal memulai dari konsep programatik hingga selesai, lalu menyusun proposal dan *article*.

state : Merumuskan masalah dan menetapkan tujuan dari perumusan masalah.

collect Mengumpulkan data-data dari perusahaan yang ingin di rancang, seperti sejarah, latar belakang, profile perusahaan, visi, misi, logo, produk, lokasi, denah, kondisi existhing, dan suasana sekitar projectr.

analize Melakukan analisis triangulasi data, analisis SWOT, analisis diagram lingkaran, analisis komparasi. Aktivitas kebutuhan ruang, bubble hubungan ruang, matriks organisasi ruang.

Ideate : Proses penggalan ide, membuat *mind mapping*, konsep citra, elemen desain, elemen desain, *moodboard*, konsep gaya, konsep furniture.

Choose : Setelah membuat preliminary desain, desainer memilih alternatif yang akan di gunakan untuk mendesain.

Implement : Setelah mendapatkan alternatif terpilih, desainer membuat layout furniture, pola lantai, denah partisi, denah plafond, dan denah ME mekanikal dan electrical, serta membuat gambar orthogonal dan isometri.

Evaluate: Setelah desainer menghasilkan desain, desainer kembali melihat apakah desain yang di lakukan sudah menjawab permasalahan dari design yang telah di lakukan kajiannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

(Freeda, 2018) Objek desain Museum Tekstil Jakarta adalah merupakan bangunan cagar budaya lama merupakan rumah atau tempat tinggal pemerintah pemda DKI, yakni sekarang digunakan sebagai gedung wastra dari seluruh nusantara Museum Tekstil yang mempunya berbagai koleksi.

A. Desain Konsep

Suasana ruang dengan penerapan gaya vintage yang elegan, mewah, serta antik pada furniture display. Penggunaan

material alami dan material yang mendukung barang koleksi, agar tidak mengganggu atau mendominasi barang koleksi yang di pameran.

Elemen Decoratif pada Museum Tekstil jakarta mengambil karakter bentuk dari gaya Vintage.



Gambar 2: Bentuk Elemen Interior Vintage
(Sumber: <http://surl.li/nnpvl>)

Warna yang di gunakan dalam konsep perancangan Museum yaitu warna-warna yang memberikan kesan-kesan bersejarah dan warna-warna yang netral agar tidak mendominasi barang koleksi. Selain itu memilih warna-warna yang tidak terkesan modern dan elegant untuk bangunan yang sudah tua. Warna-warna yang digunakan putih, abu-abu (*Grey*), dan coklat, warna-warna ini memberikan kesan vintage yang akan menjaga keserasian furniture dan barang pameran koleksi yang ada di dalam display Museum Tekstil Jakarta. Warna Abu-abu (*grey*) memberikan kesan elegant, keterbukaan, dan kebebasan. Untuk ruangan yang elegant serta ukuran ruangan

yang terbatas, penggunaan warna *Grey* ini tepat menjadi pilihan untuk Sebuah ruangan yang akan menjadi sorotan publik, dengan warna yang mengisi kembali pikiran, emosi, semangat, dan positif bagi pengunjung.

Warna coklat pada furniture mengandung kesan alami dan tua pada museum, yang dimana dapat memberikan visual sejarah yang berharga untuk koleksi yang di pameran, memberikan kesan vintage yang secara psikologis para pengunjung melihat modern yang berpaduan dengan gaya vintage ini.



Gambar 3: Skema Warna yang Diterapkan (Sumber: Jordan, 2023)

B. Hasil Desain

Material yang digunakan antara lain adalah Gypsum board 9mm dan 12mm di gunakan pada langit-langit plafond dan partisi, dikarenakan Gedung Cagar Budaya tidak dapat mengubah struktur yang sudah di bangun, shingga hanya menggunakan gypsum untuk membentuk partisi display agar tidak mengubah struktur yang ada.

Gypsum memiliki bermacam-macam finishing, seperti finishing cat, hpl, dan

cornice. Penggunaan material gypsum ini cocok untuk membentuk ruangan yang kaku dan dapat menguatkan gaya pada perancangan.

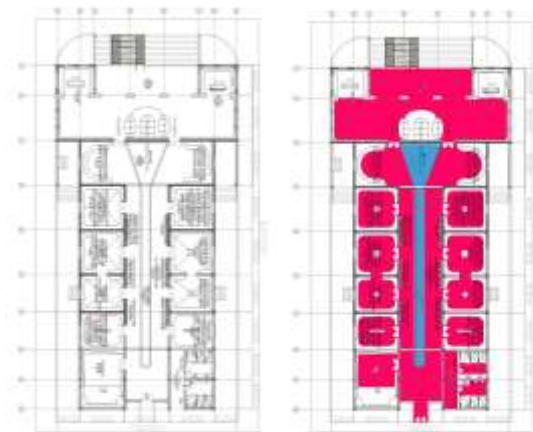
Sebuah penelitian (Feliciano Natali Moeljanto, Andreas Pandu Setiawan, 2021) menunjukkan bahwa material kaca digunakan pada display koleksi agar menjaga dari sentuhan pengunjung dan menghindari kotoran secara langsung, Material yang digunakan adalah kaca yang merupakan jenis kaca dengan tingkat keamanan dan perlindungan yang tinggi, laminated glass atau kaca laminasi, karena material lembaran kaca yang dibuat dari komposisi lebih dari satu kaca. Sehingga jika terjadi sesuatu dengan kaca tersebut, yang memungkinkan terjadi keretakan dari kaca atau pecahan tersebut kaca tidak akan berhamburan atau terurai. Metode ini digunakan untuk menjaga keamanan koleksi yang disimpan dalam display Museum dan keamanan untuk pengunjung.

Material multiplek dan hpl, material ini digunakan pada furniture meja, lemari, dan lemari display. Material multipleks ini adalah papan pabrikan yang terdiri dari lapisan-lapisan kayu yang direkatkan bersama menjadi layer yang utuh, kayu multiplek ini yang paling sering digunakan dalam pembuatan furniture dikarenakan gampangannya untuk membentuk dan dapat

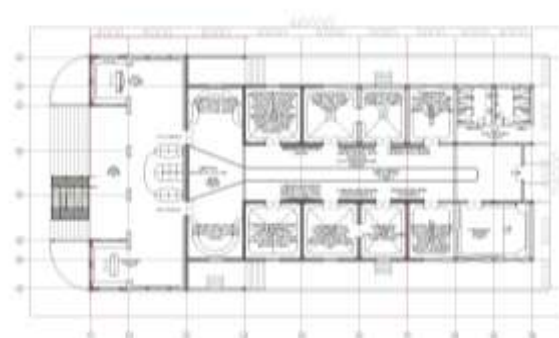
di lapiasi atau finishing dengan cat duco, dan tempelan hpl. Material HPL adalah salah satu bahan olahan kayu dengan pelapis berlaminasi yang disebut high Pressure Laminates (HPL), yang banyak digunakan pada material bangunan dan Furniture. Furniture yang alami ini Harganya yang cukup terjangkau. dan tetap bisa memberikan sentuhan kepada pengguna sebagai bahan bangunan yang berkualitas.

C. Zona dan Sirkulasi

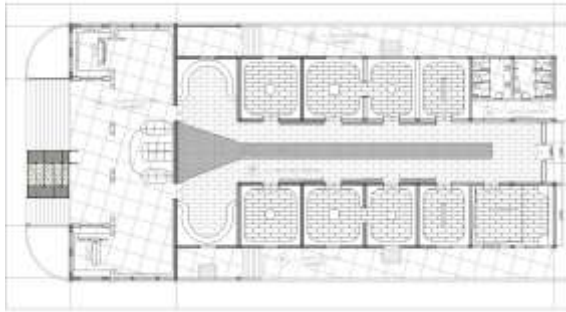
a. Ruang Pameran



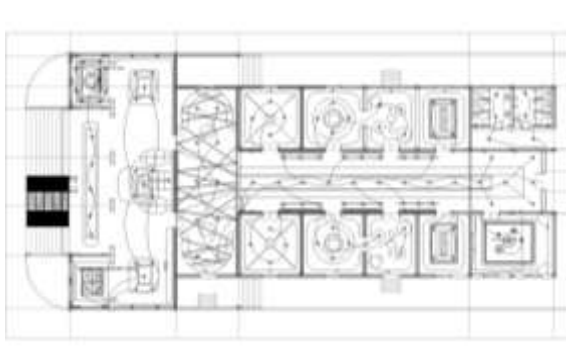
Gambar 4: Zona dan Sirkulasi (Sumber: Jordan, 2023)



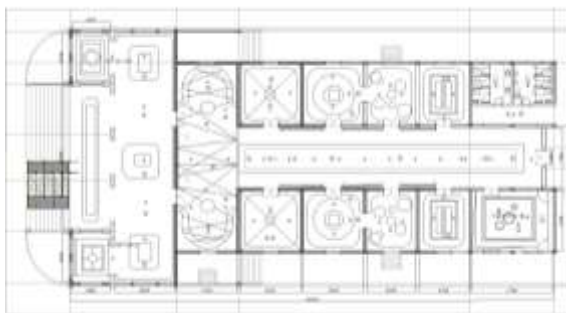
Gambar 5: Denah Furniture (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 6: Denah Lantai (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 7: Denah lampu dan saklar (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 8: Denah Ceiling Plafond (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 9: Potongan Museum Tekstil (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 10: Tampak depan Bangunan Museum (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 11: Ruang Pameran (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 12: Ruang Pameran (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 13: Ruang Pameran (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 14: Ruang Pameran (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 15: Ruang Pameran (Sumber: Jordan, 2023)



Gambar 16: Ruang Pameran (Sumber: Jordan, 2023)

IV. SIMPULAN

Museum Tekstil Jakarta kini berada di daerah ibukota Jakarta yakni adalah salah satu gedung cagar budaya yang di lindungi pemerintah DKI. Didalam Museum tekstil ini memiliki kegiatan seperti pemaeran benda-benda koleksi yang bersejarah, dan apabila fasilitas yang ditinjau, memiliki fasilitas dan kegiatan yang lengkap didalam Museum Tekstil Jakarta. Sehingga pengelola menginginkan desainer dengan sistem *display* dengan desain estetikanya, yang mengakomodasikan sentuhan dan kegiatan untuk anak milenial agar dapat di minati anak di zaman yang moderen ini. Konsep *flexibillity* digunakan dengan mempertimbangkan penggunaan penguinjung dari usia yang muda hingga

lansia, dan tidak lupa juga dengan pengunjung yang berkebutuhan khusus, agar dapat menikmati sejarah dan budaya indonesia. Konsep desain ini di dukung dengan konsep Vintage untuk menguatkan suasana visual, gedung yang bersejarah, dan kolektif yang di pameran dapat berkombinasi dengan baik, sehingga dapat menarik pengunjung yang dari usia muda hingga lanjut usia bahkan untuk pengunjung berkebutuhan khusus.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti Mengucapkan terima kasih untuk Universitas Tarumanagara, FSRD Untar, Desain Interior Untar, LPPM Untar, dan Museum Tekstil Jakarta. Dengan ini peneliti mengucapkan Terima Kasih untuk pihak-pihak yang membantu penelitian dan penulisan Musuem Tekstil secara tidak langsung maupun secara langsung dengan objek penelitian maupun topik penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- 1.Dra. Zulmiyetri, M.Pd. 2.Dr. Nurhastuti, M.Pd. 3.Safaruddin, M.Pd. (2019). *Penulisan Karya Ilmiah* . jakarta: Prenadamedia Group.

- Andie A. Wicaksono, Endah Tisnawati.
(2014). *Teori Interior* . jakarta: Griya kreasi.
- Asmara, D. (2019). Peran museum dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 10-20.
- Asmara, D. (2019). Peran museum Dalam Pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 10-20.
- Berrionovian, F. (2012). Jenis Kajian Umum Museum. *e-journal.uajy.ac.id*, 10-28.
- Dra. Sri Patmiarsih Retnaningsih, M.
(2019). Jurnal Museum Nasional PRAJNAPARAMITA. *Jurnal Museum Nasional*, 7-83.
- Feliciana Natali Moeljanto, Andreas Pandu Setiawan. (2021). *Ruang Minimalis Multifungsi*. jakarta: Petra Press.
- Freeda, F. E. (2018). Jurnal Perancangan Galeri Utama Museum Tekstil Jakarta . *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*, 2-13.
- Hasby Muhammad Ihwan¹, Tita Cardiah²Maysitha Fitri Az Zahra³.
(2021). Perancangan Interior Museum Tekstil Jawa Barat Dengan Pendekatan Ethnic Futuristik. *e-Proceeding of Art & Design* (pp. 1-8). Bandung: Universitas Telkom.
- Hidayatullah, S. (2019). Perancangan Museum Islam Nusantara. *Jurnal Ilmiah Sosial*, 52-64.
- Natasya Yuni Maharani, S.Ds, M.T. (2006). Pengembangan Alur Sirkulasi, sistem display dan Pencahayaan Pada Bandung Contemporary ART Space. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain* , 1-9.
- Rahmi Hadiyanti dan Arina Hayati . (2018). Perancangan Museum Seni dan Musik. *Jurnal sains dan seni ITS*, 1-6.
- rosemary Kilmer, Otie Kilmer. (2014). *Designing Interiors (2nd Ed.)*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Wulandari, A. A. (2014). Dasar-dasar Perencanaan Interior Museum. *jurnal humaniora*, 246-257.
- Yemima Nathania Santoso, Sidhi Pramudito². (2022). Museum Yang Instagramable : Tinjauan Desain

Interior yang Menjadi Tempat
Favorit untuk Berfoto pada
Museum De Tjolomadoe,
Karanganyar. *jurnal arsitektur
zonasi*, 1-9.