

Perancangan Interior Museum Jakarta Fashion Week

Esther Patricia Wirantono, Sriti Mayang Sari
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: estherpatriciaw@gmail.com ; sritimayangsari@petra.ac.id

Abstrak--- Kemajuan dunia *fashion* sangat berkembang pesat, dan sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat. Mulai dari jenis pakaian formal, informal, maupun casual sangat diperhatikan. Dengan kehadiran Jakarta *Fashion Week* yang ditampilkan setiap tahun, masyarakat dapat melihat keberagaman perkembangan *fashion*. Oleh karena itu, Perancangan Interior Museum Jakarta *Fashion Week* ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas mengenai tren-tren *fashion* yang berkembang di Indonesia. Selain itu, dapat mengenalkan Indonesia kepada dunia bahwa Indonesia mampu bersaing dalam dunia *fashion*. Konsep yang ingin ditampilkan dalam perancangan ini adalah *The Harmony of Geometrical Shapes* (Keharmonisan dari Bentuk-Bentuk Geometri). Sehingga interior yang akan digunakan, lebih ke arah *simple* dan menggunakan bentukan geometris. Bentuk geometris digunakan agar *fashion* yang dipamerkan, dapat terlihat lebih menonjol dan lebih menarik. Fasilitas pendukung dalam perancangan ini; yaitu adanya *lobby, gift shop, retail shop, café, display museum dan show area*, sehingga pengunjung akan merasa nyaman.

Kata kunci--- Perancangan, Interior, Museum, Jakarta, *Fashion*.

Abstrack--- The advancement of fashion industry is growing rapidly, and every single society is fond of it. Attention is given on formal, informal, and even casual outfit. With the presence of Jakarta Fashion Week every year, people are able to see the diversity of fashion's evolution. Hence, this Jakarta Fashion Week Museum Interior Design is expected to provide knowledge and educate the public visitors regarding the evolution of fashion trends in Indonesia. Moreover, it conveys a message to the world that Indonesia is able to compete in global fashion industry. The Harmony of Geometrical Shapes concept is what this design will put forth. Thus, the will-be-used interior is more towards simple and geometric formation. This geometric formation is used in order to make the displayed fashion looks more prominent and attractive. Supporting facilities in this design are the lobby, gift shop, retail shop, café, museum display and show area, which will make visitors comfortable.

Keywords--- Interior, Design, Museum, Jakarta, *Fashion*

I. PENDAHULUAN

Melalui Jakarta *Fashion Week* yang diadakan setiap tahun, kita dapat melihat dan mengamati *fashion* apa saja yang berkembang dan sedang tren pada saat itu. Sehingga memungkinkan untuk menciptakan tren-tren tertentu pada tahun itu bahkan pada tahun kedepannya. Dalam acara Jakarta *Fashion Week* tersebut, terdapat penghargaan-penghargaan tertentu yang akan diberikan bagi desainer yang karyanya dilihat paling baik dan paling inovatif. Sehingga dari tahun ke tahun akan terlihat desainer mana yang karyanya patut untuk di museumkan sebagai karya terbaik tahun tersebut. [9]

Diharapkan dengan adanya Perancangan Interior Museum Jakarta *Fashion Week* ini, setiap masyarakat dapat melihat tren-tren yang sedang berkembang pada masa lalu hingga kini, melalui *display* yang ditampilkan dari tahun ke tahun yang merupakan karya terbaik dari desainer - desainer Indonesia. Sehingga masyarakat dapat menyimak perkembangan *fashion* dengan mudah.

Perancangan Interior Museum Jakarta *Fashion Week* ini, nantinya akan membuat banyak orang yang penasaran dan ingin tahu lebih detail mengenai *fashion*. Karena nantinya di dalam museum ini akan diberikan penjelasan mengenai karya-karya yang dimuseumkan. Mulai dari inspirasi yang didapatkan pada saat merancang *fashion* tersebut, sampai dengan makna dan bahan dari pembuatan *fashion* tersebut. Sehingga nantinya, museum ini akan dapat dimengerti dan dipahami oleh seluruh kalangan dan lapisan masyarakat. [8]

Tujuan perancangan ini adalah merancang sebuah Interior Museum Jakarta *Fashion Week* yang fungsional dan bisa memamerkan perkembangan *fashion*.” Konsep yang ingin ditampilkan dalam perancangan ini adalah *The Harmony of Geometrical Shapes* (Keharmonisan dari Bentuk-Bentuk Geometri). Sehingga interior yang akan digunakan, lebih ke arah *simple* dan menggunakan bentukan geometris. Bentuk geometris digunakan agar *fashion* yang dipamerkan, dapat terlihat lebih menonjol dan lebih menarik.

II. METODE PERANCANGAN

A. Pengumpulan Data Studi Literatur

Tahap awal dalam perancangan interior museum Jakarta *Fashion Week* ini adalah mengumpulkan data-data literatur dan sumber-sumber referensi. Penulis mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan perancangan Museum Jakarta *Fashion Week*, data yang dikumpulkan berupa data pemenang – pemenang Jakarta *Fashion Week*, realita masyarakat Indonesia, standar perancangan museum dan *public spaces*, terutama standar perancangan galeri dan *catwalk*, serta aspek-aspek lain yang mendukung perancangan museum ini seperti *café* dan *gift shop*. [6]

B. Survey Lokasi dan Data Lapangan

Penulis melakukan *survey* lokasi yang akan dirancang sebagai museum dan mengumpulkan data-data fisik maupun nonfisik dari bangunan tersebut. Data yang dikumpulkan berupa *layout* gedung, analisa tapak luar, dan ukuran-ukuran pada gedung. [7]

Lokasi yang dipilih terletak di Kota Jakarta dan lokasi yang digunakan harus strategis, memiliki akses yang mudah dan berada dalam daerah komersil yang sedang berkembang. Luas gedung yang akan digunakan sebagai *site* perancangan memiliki luas lebih dari 1.000m². [13]

C. Pengumpulan Data Tipologi

Tipologi adalah mengumpulkan data dari proyek-proyek sejenis yang bisa dijadikan perbandingan untuk merancang sesuatu. Data tipologi yang dipakai pada perancangan museum Jakarta *Fashion Week* ini adalah Museum Harry Darsono di Jakarta, Museum Balenciaga di Spanyol, dan Museum Victoria dan Albert di London. Ketiga tempat ini merupakan museum *fashion* yang masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. [11]

D. Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka dilakukan analisis. Proses analisis dapat dimulai dengan melihat kelebihan ataupun kekurangan dari tiap tipologi tersebut. Kemudian setiap kekurangan diminimalkan dan setiap kelebihan, akan ditampilkan dalam desain. Kemudian data tersebut akan dikelompokkan. Data kemudian diolah dalam *programming* dan menentukan standar perancangan yang akan digunakan seperti besaran ruang, karakteristik ruang, hubungan antar ruang, dan pengelompokan *zoning* dan *grouping*. [3]

E. Menentukan Konsep Desain

Setelah mengumpulkan data, menemukan dan memecahkan permasalahan, perancang akan memulai

menentukan konsep yang ingin diwujudkan dalam perancangan museum *fashion* ini. Konsep dalam desain interior adalah sebuah dasar pemikiran desainer dalam memecahkan permasalahan desain. Konsep juga digunakan sebagai acuan desain agar perancangan memiliki batasan desain sehingga saat merancang, desain tidak terlalu meluas dan keluar jalur. [12]

Konsep akan membentuk batasan desain, suasana, bentuk, sirkulasi dan perilaku pengguna yang ingin dibentuk dan diharapkan oleh perancang dalam desainnya.

Konsep yang digunakan dalam perancangan museum *fashion* ini adalah *geometrical shapes*. Sehingga bentuk-bentuk yang akan digunakan, akan menggunakan bentuk geometris.

F. Skematik Desain

Dalam skematik desain akan terjadi proses awal dari ide-ide spontan menuju desain akhir. Skematik desain diawali dengan sketsa-sketsa ide secara spontan baik ruang maupun perabot. Sketsa-sketsa ini tetap harus dibuat mengacu pada analisis pemecahan masalah yang sudah dibuat sebelumnya serta kebutuhan dan hubungan pengguna dengan ruang.

Sketsa ide yang dibuat dapat berbentuk pembagian ruang, pola lantai dan plafon, sketsa bentuk perabot, perspektif suatu ruang untuk memperlihatkan suasana dari ruang tersebut.

G. Pembuatan Gambar Kerja Desain Akhir

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam proses desain dan perancangan. Desain yang sudah dibuat, diaplikasikan ke dalam gambar kerja yang detail dan lengkap dalam keterangan material dan *finishing* yang digunakan, ukuran-ukuran secara lengkap dan disajikan dengan format yang mudah dimengerti oleh orang-orang yang akan bekerja mengaplikasikan desain tersebut dalam bangunan nyata seperti mandor dan tukang-tukang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Perancangan

Denah tapak dan bangunan diambil dari Tugas Akhir milik Renaldo Aditya Candra (22408089), Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Kristen Petra, Surabaya, dengan judul Tugas Akhir "Akademi Fotografi", tugas mata kuliah Tugas Akhir AR 800, dimana lokasi perancangan terletak di wilayah Jakarta Pusat. [4]

Alasan pemilihan lokasi perancangan adalah karena letaknya yang sangat mudah dijangkau dan sangat mudah ditemukan oleh wisatawan asing maupun wisatawan lokal. Selain itu, daerah ini memiliki cukup banyak tempat makan, serta pusat perbelanjaan atau *mall* bergensi yang beroperasi

sampai larut malam, dan terkenal sebagai salah satu wilayah eksklusif kota Jakarta. Hal tersebut dapat menjadi potensi yang sangat mendukung pemilihan *site* atau lokasi, terutama karena kawasan ini merupakan kawasan yang perkembangan *fashion*-nya sangat berkembang pesat. [5]

Ruang lingkup perancangan Museum Jakarta *fashion week* adalah:

- a. Luas Perancangan: 1055 m²
- b. Lokasi Perancangan: di belakang kantor UOB dan di belakang *Mall Grand Indonesia*, yaitu berada tepat di pusat kota Jakarta

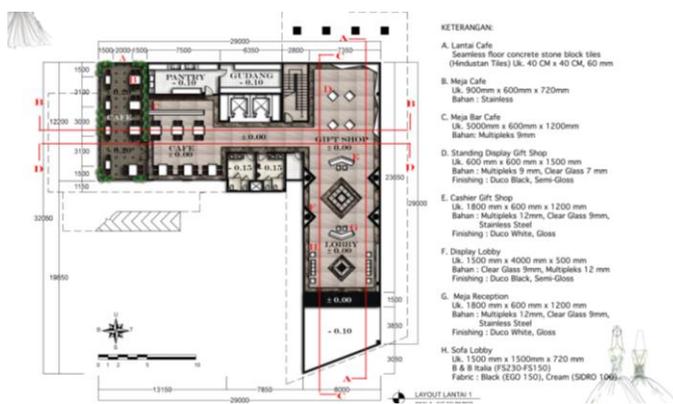
B. Konsep dan Perancangan

Perancangan Interior Musum Jakarta *Fashion Week* ini dilatarbelakangi oleh banyaknya minat masyarakat luas mengenai dunia *fashion*. Perkembangan ini dapat dilihat dari Jakarta *Fashion Week* yang digelar setiap tahun. Akan tetapi, mereka tidak memiliki suatu tempat tertentu untuk memfasilitasi rasa keingintahuan masyarakat luas. Oleh karena itu, dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat menjadi tempat yang edukatif dan informatif mengenai perkembangan Jakarta *Fashion Week*.

Konsep dalam perancangan ini adalah *The Harmony of Geometrical Shapes* (Keharmonisan dari Bentuk-Bentuk Geometri). Sehingga interior yang digunakan, lebih ke arah *simple* dan menggunakan bentukan geometris. Bentuk geometris digunakan agar *fashion* yang dipamerkan, dapat terlihat lebih menonjol dan lebih menarik. [2]

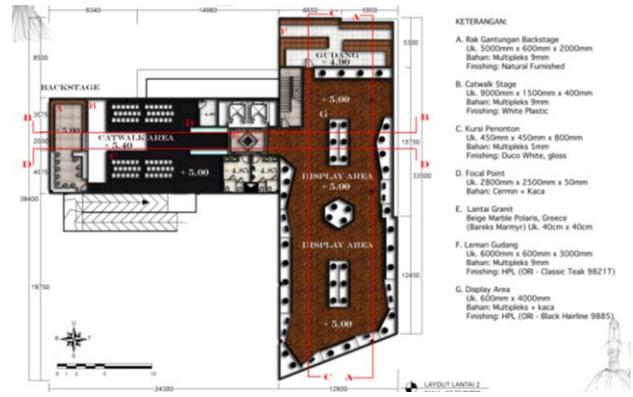
C. Desain Akhir

1) Layout – Pola Lantai dan Pola Plafon



Gambar 1. Desain Akhir *Layout* Lantai 1

Pada lantai 1 ini, terdapat *Lobby* yang kemudian akan terlihat *focal point* ruangan ditambah dengan sebagian display, kemudian pada bagian belakang terdapat *Gift Shop*, dan pada kiri bangunan, terdapat *Café*.



Gambar 2. Desain Akhir *Layout* Lantai 2

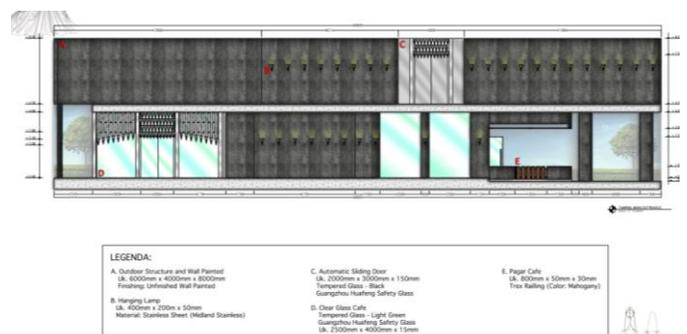
Pada Lantai 2 ini, terdapat *Catwalk area* pada sebelah kiri bangunan, yang dilengkapi dengan adanya *make-up room* dan *dressing room*. Sedangkan pada bagian kanan bangunan, difokuskan pada *display* museum, dan pada bagian belakang, dimanfaatkan sebagai gudang.

Pola Sirkulasi pada perancangan ini, menggunakan sirkulasi linear dengan satu pintu masuk utama dan satu pintu keluar. Dengan sistem seperti ini, keamanan gedung dapat lebih optimal. [10]

2) Main Entrance

Main Entrance atau pintu masuk utama, merupakan objek yang pertama kali dilihat oleh pengunjung. Oleh karena itu, *main entrance* haruslah menarik dan mencerminkan konsep dan apa yang ada di dalamnya. [1]

Main entrance ini, menggunakan permainan geometris yang dikomposisikan, sehingga terlihat menarik dan menonjol.



Gambar 3. *Main Entrance*

3) Lobby

Lobby adalah ruang pertama yang dimasuki oleh pengunjung, maka, sebuah *lobby* harus memiliki desain yang menarik dan memberi kesan impresif pada para pengunjung. Di dalam *lobby* terdapat *receptionist area*, dan *display area*.



Gambar 4. Lobby Area

4) Gift Shop

Gift Shop bertujuan untuk menjual barang – barang yang dapat mengingatkan pengunjung tentang Museum Jakarta *Fashion Week*.



Gambar 5. Gift Shop

5) Café

Café ini bertujuan agar para pengunjung dapat bersantai dan dapat beristirahat sejenak sebelum maupun sesudah berkeliling melihat museum ini.



Gambar 6. Café

6) Catwalk Area

Catwalk Area ini bertujuan untuk menggelar *Fashion Show* bagi *Jakarta Fashion Week* yang diadakan tiap tahun.



Gambar 7. Catwalk Area

7) Display Area

Display Area ini merupakan ruangan utama dari keseluruhan perancangan ini. Barang – barang yang di display, merupakan karya – karya terbaik dari rancangan *Jakarta Fashion Week* tahun sebelumnya.





Gambar 8. Display Area

IV. KESIMPULAN

Dalam merancang suatu tempat *public* yang baik diperlukan suatu proses analisis yang mendetail sehingga dapat tercipta desain yang memuaskan dan memiliki nilai ergonomis bagi pengunjung. Dalam perancangan ini, titik terberatnya adalah bagaimana menciptakan suatu museum yang terlihat menarik dan tidak monoton hanya menampilkan pakaian saja. Karena merupakan tempat yang menggunakan banyak jendela, perlu memperhatikan tingkat kenyamanan pengunjung terutama melalui pencahayaan dan penghawaan. Fasilitas dan sirkulasi sangat sangat perlu diperhatikan dalam perancangan ini, agar perancangan ini berbeda dengan perancangan museum pada umumnya. Diharapkan dengan adanya perancangan ini, tempat ini dapat menjadi alternative baru dalam sebuah museum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Esther Patricia Wirantono, mengucapkan terima kasih kepada Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn., selaku Pembimbing Utama dan kepada Dodi Wondo, Dipl. Ing., selaku Pembimbing Pendamping dalam merancang karya desain ini.

DAFTAR REFERENSI

[1] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1996.

- [2] Barr, Vilma. Charles E. Broudy. *Designing to Sell: A Complete Guide to Retail Store Planning and Design*. The University of Michigan: Mc-Graw. 1986.
- [3] Coleman, Laurence Vail. *Museum buildings*. American Association of Museums: Washington, D. C. 1950. 15 Februari 2014.
<<https://archive.org/stream/museumbu00cole#page/n11/mode/2up>>
- [4] De Chiara, Joseph. Mike Crosbie. 2001. *Time Saver - Standard for Building Types (Fourth Edition)*. McGraw – Hill: New York. 2001.
- [5] Francis D. K. Ching. *Architecture: Form, Space, and Order*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 1996.
- [6] Hukum Online. *Peraturan Pemerintah, Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*. 1995. 21 Februari 2014
<<http://www.hukumonline.com/pusatdata/download/fl36913/node/3211>>
- [7] *International Council of Museums*, UNESCO. 19 Februari 2014
<<http://archives.icom.museum/definition.html>>
- [8] J. Pamuji, Eddy Supriyatna. *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Jakarta: Supstandar.1999.
- [9] Lanawati Basuki, Soekarno. *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil, Mahir)*. Kawan Pustaka: Jakarta. 2004. 23 Februari 2014
<http://books.google.co.id/books?id=NPiQxpmqPXwC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>
- [10] Michael J. Crosbie, Joseph De Chiara. *Time-Saver Standards for Building Types*. Michigan: Michigan. 2001.
- [11] Rolf Toman, Christian freigang, Konemann Inc. *Provence: Art, Architecture and Lanscape*. England: Konemann. 2000.
- [12] Senja, Aprillia. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher. 2002.
- [13] Y. B. Mangunwijaya. *Pasal-pasal Penghantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Gramedia. 1980.