

PERANCANGAN INTERIOR GALERI NASIONAL INDONESIA DI JAKARTA PUSAT

ABSTRAK

Pada era sekarang ini, masih tergambar bahwa museum dan galeri merupakan tempat yang kuno dan membosankan bagi sebagian besar masyarakat. Galeri dapat digunakan sebagai salah satu fasilitas yang menyediakan informasi untuk mendukung budaya belajar masyarakat khususnya bagi anak-anak muda dan dapat menjadi wadah untuk membantu meningkatkan rasa apresiasi terhadap karya seni. Dikarenakan banyak masyarakat memandang museum dan galeri sebagai tempat yang tidak menarik menjadikan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke sebuah museum dan galeri. Salah satu solusi untuk masalah tersebut adalah melalui perancangan desain interiornya. Perancangan ini mengangkat konsep Smart Museum. Tujuan dari konsep ini adalah agar tersedia desain interior galeri yang menyenangkan dan dapat memberikan kebebasan kepada pengunjung dalam mendapatkan informasi dan dapat menampilkan visualisasi yang menarik dibantu teknologi canggih masa kini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dengan menggunakan teori Miles dan Huberman meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil yang diharapkan dari perancangan desain interior Galeri Nasional Indonesia ini adalah dapat membantu desainer interior untuk menciptakan desain interior galeri seni dengan penerapan desain interaktif pada elemen interiornya dengan tujuan menarik kembali minat masyarakat terhadap karya-karya seni nusantara.

Kata Kunci— Interior, Galeri, Smart Museum, Interaktif.

INTERIOR DESIGN OF THE NATIONAL GALLERY OF INDONESIA IN CENTRAL JAKARTA

ABSTRACT

In today's era, it is still portrayed that museums and galleries are old-fashioned and boring places for most people. Galleries can be used as a facility that provides information to support a community learning culture, especially for young children and can be a place to help increasing a sense of appreciation for artwork. One of the solutions to this problem is through the design of the interior design. This design carries the theme of Smart Museum. The purpose of this concept is to provide a fun gallery interior design that can give a freedom to visitors in obtaining information and displaying interesting visualizations assisted by today's sophisticated technology. The method used in this research is a qualitative research method with a descriptive approach using Miles and Huberman's theory including data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Data collection was carried out by means of observation, structured interviews, and documentation studies. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The expected result of designing the interior design of the Indonesian National Gallery is to be able to help interior designers create interior designs for art galleries by applying the interactive design to the interior elements in order to attracting public interest in archipelago art works.

Keywords— *Interior, Gallery, Smart Museum, Interactive.*