

ABSTRAK

Museum Seni Rupa dan Keramik sebagai tempat menyimpan benda bernilai sejarah yang berharga harus ditata dan dirancang sesuai dengan fungsi dan perannya terhadap masyarakat. Dalam merancang Museum Seni Rupa dan Keramik, yang menjadi permasalahan adalah bangunan Museum yang merupakan bangunan cagar budaya; kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung; serta sistem *display* yang tidak mendukung alur aktivitas pengunjung. Perancangan interior Museum Seni Rupa dan Keramik terutama ditujukan untuk merancang museum tanpa merusak *existing* bangunan; menerapkan sistem *display* yang mendukung koleksi dan aktivitas; serta sistem fisika bangunan yang mendukung konservasi koleksi dan kenyamanan pengunjung. Penulisan laporan Tugas Akhir ini dibuat dengan metode desain yang diadaptasi dari teori Kilmer. Proses pengumpulan data dilakukan secara literasi dan observasi dengan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara kualitatif melalui proses desain untuk menghasilkan Konsep Programatik maupun Sistematis, *Pre-liminary Design*, *Design Development* hingga *Final Design*. Perancangan secara khusus akan mencakup area resepsionis, Ruang Keramik Cina, Ruang Keramik Asia-Eropa, Ruang Keramik Nusantara, Ruang Lukisan Masa Akademi Seni Rupa, dan Ruang Lukisan Tradisional & Raden Saleh pada Museum Seni Rupa dan

Kata kunci: desain interior, perancangan, museum