

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SUBAK
TABANAN BALI**



PERANCANGAN

Oleh:

Rifky Amelda Setyawan

NIM 1812151023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

2022

PERANCANGAN INTERIOR

MUSEUM SUBAK TABANAN BALI

ABSTRACT

Tourism is critical to a country's economic sustainability. Indonesia, as an agricultural country, has tremendous tourism potential. The state of rural society is one of the tourism values that can be favored. Bali is one of the few locations with an agrarian society that is still viable today. This is demonstrated by the establishment of the Subak organization as one of the most important organizations in agricultural irrigation management. Because of the subak organization's distinctiveness in Bali, it's critical to ensure its long-term viability, hence the Subak Museum was founded in 1975. Despite the fact that the Subak Museum is approximately 47 years old, it has not yet realized its full potential in terms of spatial planning. A qualitative descriptive method was employed in the problem-solving process for the design of the Subak Museum, depending on observations, interviews, and literature studies. The Biophilic Design idea was used in the design of the Subak Museum, which tries to introduce natural subtleties into the space. The Subak Museum's design has resulted in a museum that is more realistic of the history and conditions of rice fields in Bali Province, supporting the teaching process while also encouraging tourist visitation.

Keywords: Museum, Subak, Biophilic Design, Education

PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM SUBAK TABANAN BALI

ABSTRAK

Pariwisata memiliki peran yang cukup penting dalam menopang ekonomi suatu negara. Indonesia sebagai salah satu negara berpredikat agraris memiliki potensi yang teramat melimpah dalam hal pariwisata. Kondisi masyarakat agraris tersebut menjadi salah satu nilai pariwisata yang dapat diunggulkan. Salah satu daerah dengan corak masyarakat agraris yang masih lestari hingga saat ini adalah Bali, hal ini ditunjukkan dengan masih diterapkannya organisasi subak sebagai salah satu organisasi penting dalam pengelolaan irigasi pertanian. Dengan keunikan organisasi subak di Bali, menjadi hal yang penting untuk mengupayakan kelestariannya, maka pada tahun 1975 berdirilah Museum Subak. Walaupun Museum Subak memiliki usia hampir 47 tahun namun hingga saat ini secara umum Museum Subak belum memaksimalkan penataan ruang secara maksimal. Metode yang digunakan dalam proses penjarangan masalah pada perancangan Museum Subak menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan mengandalkan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Konsep yang diterapkan dalam perancangan Museum Subak menerapkan konsep *Biophilic Design* yang bertujuan untuk menghadirkan nuansa alam ke dalam ruangan. Hasil perancangan Museum Subak tersebut menghasilkan perancang museum yang lebih representatif terhadap sejarah dan kondisi persawahan di Provinsi Bali sehingga dapat menunjang proses edukasi dan mendorong kunjungan wisata.

Kata Kunci : Museum, Subak, Desain Biophilia, Edukasi

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

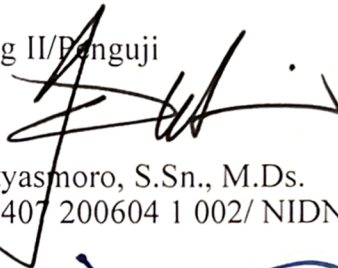
PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM SUBAK TABANAN BALI diajukan oleh Rifky Amelda Setyawan, NIM 1812151023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta 90221, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 20 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Penguji/Ketua Sidang



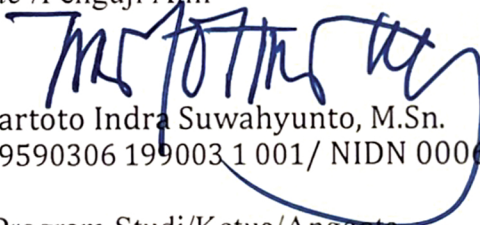
Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc
NIP. 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

Pembimbing II/Penguji



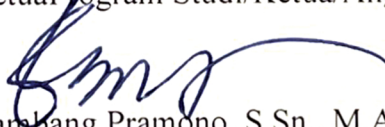
Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002/ NIDN 0007047904

Cognate /Penguji Ahli



Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP. 19590306 199003 1 001/ NIDN 0006035908

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc
NIP 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tiandul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Juni 2022



Rifky Amelda Setyawan

NIM 1812151023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur yang tidak terhingga penulis panjatkan Kehadirat Allah Subhanahu Wa Taala, bahwa dengan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir karya desain yang berjudul “Perancangan Interior Museum Subak Tabanan Bali” sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan jenjang S1.

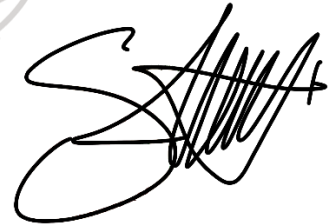
Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan dan Kesehatan serta kasih sayang.
2. Keluarga Rifky yang selalu memberikan semangat, dukungan mental & material, dan doa kepada penulis.
3. Yth Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, nasehat maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku Dosen Wali atas segala masukan.
5. Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Kementrian Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang telah mensupport dana saya selama kuliah dengan program beasiswa bidikmisi.
8. Ibu Ida Ayu Nyoman Ratna Pawitrani, S.Sos. M.Si, selaku Kepala UPT Museum Subak Tabanan Bali yang mengarahkan proses perizinan objek Tugas Akhir penulis.
9. Indra dan Dian yang berperan penting dalam menentukan objek tugas akhir, menemani survey objek, dan memberikan dukungan selama di Bali.

10. Teman-teman saya Ludvi, Clarisa, Satya, Riyan, Adhi, Nay, dan Ega yang selalu menemani liburan di kala suntuk, memberikan masukan, mendengarkan keluhan saya dan membantu menyelesaikan tugas akhir saya.
11. Salam, Nathan, dan Diah selaku teman-teman yang membantu tugas akhir saya.
12. Elfira, Khalis, Shela, Adhika, Habib, Edy, dan Hilmi selaku teman seperjuangan mengerjakan tugas akhir.
13. Teman-teman seperjuangan POROS 2018.
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 20 Juni 2022



Rifky Amelda Setyawan

NIM 1812151023

Daftar Isi

Daftar Isi	viii
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Table	xiv
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	5
BAB II.....	7
A. Tinjauan Museum	7
1. Dfinisi Museum.....	7
2. Sejarah Perkembangan Museum	7
3. Fungsi Museum	8
4. Manfaat Museum.....	8
5. Klasifikasi Museum.....	9
6. Penataan Alur Museum	12
7. Penataan Koleksi Museum	13
B. Tinjauan Subak	16
1. Dfinisi Subak.....	16
2. Sejarah Subak	16
3. Aspek Keagamaan	17
C. Tinjauan Teori Khusus.....	18
1. <i>Biophilic Design</i>	18

D. Program Desain.....	22
1. Tujuan Desain.....	22
2. Sasaran Desain.....	22
E. Data	23
1. Deskripsi Umum Proyek	23
2. Data Non Fisik.....	25
3. Data Fisik	27
4. Data Literatur	40
F. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria	49
BAB III	51
A. Pernyataan Masalah	51
B. Ide dan Solusi Desain.....	51
1. Konsep Perancangan	51
2. Identifikasi Permasalahan dan Solusi Ide.....	52
3. Sketsa Ide	56
BAB IV	57
A. Alternatif Desain	57
1. Alternatif Estetika Ruang	57
2. Alternatif Penataan Ruang.....	64
3. Rencana Elemen Pembentuk Ruang.....	73
4. Sketsa Manual Konfigurasi Ruang.....	81
5. Alternatif Pengisi Ruang	83
6. Alternatif Tata Kondisi Ruang	85
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	89
C. Hasil Desain	89
BAB V.....	95

A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	95
Daftar Pustaka	97
LAMPIRAN.....	99



Daftar Gambar

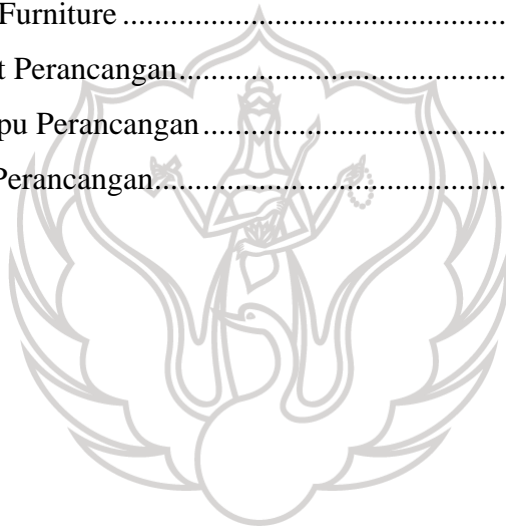
Gambar 1. 1 Struktur Organisasi.....	3
Gambar 2. 1 Bagan Museum Edukasi.....	9
Gambar 2. 2 Suggested Approach.....	12
Gambar 2. 3 Unstruture Approach.....	13
Gambar 2. 4 Directed Approach.....	13
Gambar 2. 5 Bagan Biophilic.....	19
Gambar 2. 6 Lokasi Museum Subak.....	25
Gambar 2. 7 Struktur Organisasi Museum.....	27
Gambar 2. 8 Site Plan Museum Subak.....	28
Gambar 2. 9 Denah Existing Ruang Pameran Tetap.....	28
Gambar 2. 10 Denah Existing Ruang Audio-Visual.....	29
Gambar 2. 11 Denah Existing Ruang Mushola atau Perpustakaan.....	29
Gambar 2. 12 Potongan Ruang Pameran Tetap.....	30
Gambar 2. 13 Potongan Ruang Audio-Visual.....	30
Gambar 2. 14 Potongan Mushola atau Perpustakaan.....	31
Gambar 2. 15 Fasad Ruang Pameran Tetap.....	31
Gambar 2. 16 Gapura Masuk Museum.....	32
Gambar 2. 17 Interior Ruang Pameran Tetap.....	32
Gambar 2. 18 Interior Ruang Audio Visual.....	32
Gambar 2. 19 Display Koleksi Museum.....	33
Gambar 2. 20 Lantai Ruang Pameran Tetap.....	33
Gambar 2. 21 Lantai RuangAudio Visual.....	34
Gambar 2. 22 Dinding Ruang Pameran Tetap.....	34
Gambar 2. 23 Dinding Ruang Audio Visual.....	35
Gambar 2. 24 Plafond Ruang Pameran Tetap.....	35
Gambar 2. 25 Plafond Ruang Audio Visual.....	36
Gambar 2. 26 Pintu pada Museum Subak.....	37
Gambar 2. 27 Pustek Ruang Pameran.....	37
Gambar 2. 28 Furniture Museum Subak.....	38
Gambar 2. 29 Orientasi Matahari.....	38

Gambar 2. 30 Pencahayaan Alami	38
Gambar 2. 31 Pencahayaan Buatan.....	39
Gambar 2. 32 Penghawaan Alami.....	39
Gambar 2. 33 Optimum Viewing Planes	40
Gambar 2. 34 Display of Artwork	41
Gambar 2. 35 Locomotion Space Zones	41
Gambar 2. 36 Horizontal Circulation.....	42
Gambar 2. 37 Receptionist Desk.....	43
Gambar 2. 38 Seating Audio Visual	44
Gambar 2. 39 Difabel Dimention.....	44
Gambar 3. 1 Storyline Museum	56
Gambar 3. 2 Sketsa ide tranformasi bentuk elemen pembentuk ruang.....	56
Gambar 4. 1 Moodboard	57
Gambar 4. 2 Mindmap Konsep Perancangan.....	58
Gambar 4. 3 Pattern of Biophilic pada perancangan.....	60
Gambar 4. 4 Tranformasi Bentuk.....	61
Gambar 4. 5 Sketasa Pengisi ruang.....	62
Gambar 4. 6 Skema Warna	63
Gambar 4. 7 Diagram Matrix	67
Gambar 4. 8 Diagram Bubble	67
Gambar 4. 9 Block Plan	68
Gambar 4. 10 Zonning dan Sirkulasi Alternatif 1.....	68
Gambar 4. 11 Zonning dan Sirkulasi Alternatif 2.....	69
Gambar 4. 12 Layout Showroom Alternatif 1	69
Gambar 4. 13 Layout Library Cafe Alternatif 1	70
Gambar 4. 14 Layout Audio Visual Room Alternatif 1.....	70
Gambar 4. 15 Layout Showroom Alternatif 2	71
Gambar 4. 16 Layout Library Cafe Alternatif 2	71
Gambar 4. 17 Layout Audio Visual Room Alternatif 2.....	72

Gambar 4. 18 Rencana Lantai Ruang Pameran	73
Gambar 4. 19 Rencana Lantai Perpustakaan Kafe.....	74
Gambar 4. 20 Rencana Lantai Auditorium	75
Gambar 4. 21 Rencana Dinding Ruang Pameran.....	76
Gambar 4. 22 Rencana Dinding Perpustakaan Kafe	77
Gambar 4. 23 Rencana Dinding Auditorium	77
Gambar 4. 24 Rencana Ceiling Ruang Pameran.....	78
Gambar 4. 25 Rencana Ceiling Perpustakaan Kafe	79
Gambar 4. 26 Rencana Ceiling Auditorium.....	80
Gambar 4. 27 Sketsa Manual Information Center	81
Gambar 4. 28 Sketsa Manual Ruang Pameran.....	81
Gambar 4. 29 Sketsa Manual Perpustakaan.....	82
Gambar 4. 30 Sketsa Manual Auditorium.....	82
Gambar 4. 31 Perspektif Information Area.....	89
Gambar 4. 32 Perspektif Ruang Pameran.....	90
Gambar 4. 33 Perspektif Ruang Pameran.....	90
Gambar 4. 34 Perspektif Souvenir Area	91
Gambar 4. 35 Perspektif Perpustakaan	91
Gambar 4. 36 Perspektif Perpustakaan	92
Gambar 4. 37 Perspektif Kafe.....	92
Gambar 4. 38 Perspektif Auditorium Bersama	93
Gambar 4. 39 Perspektif Auditorium Bersama	93
Gambar 4. 40 Perspektif Auditorium Individu	94

Daftar Table

Tabel 2. 1 Data Kunjungan Museum	27
Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang dan Kriteria	50
Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah Ruang Pameran	52
Tabel 3. 2 Identifikasi Masalah Ruang Audio Visual	54
Tabel 3. 3 Identifikasi Masalah Ruang Perpustakaan Kafe	55
Tabel 4. 1 Analisa Kebutuhan Ruang Minimal.....	64
Tabel 4. 2 Alternatif Furniture	83
Tabel 4. 3 Equipment Perancangan.....	84
Tabel 4. 4 Jenis Lampu Perancangan.....	85
Tabel 4. 5 Jenis AC Perancangan.....	87



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan kegiatan yang kompleks, bersifat multi sektoral dan terfragmentasikan, karena itu koordinasi antar berbagai sektor terkait melalui proses perencanaan yang tepat sangat penting artinya (Suradnya, 2005). Pariwisata itu sendiri mempunyai peran besar dalam sebuah negara, dengan adanya pariwisata yang maju disuatu negara menjadikan ekonomi negara tersebut akan meningkat karena peningkatan devisa dinegara tersebut.

Indonesia sebagai negara kepulauan yang letaknya di khatulistiwa menyimpan berbagai aset pariwisata yang teramat kaya. Dari ribuan pulau yang ada, Bali adalah salah satu pulau primadona pariwisata di Indonesia. terletak di sebelah timur pulau Jawa, Bali menyimpan beragam bentang alam dan budaya yang unik. Menurut data analisis dan indeks kepuasan wisatawan mancanegara yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata Provinsi Bali 2019 menunjukkan bahwa mayoritas wisatawan yang berlibur senang mengunjungi pantai dan pegunungan. Sebagian kecil sisanya memilih area persawahan walaupun angka kunjungan yang tercatat pada tahun 2019 masih tergolong rendah yaitu 11,6% dari total kunjungan wisata alam yang ada di pulau bali (Wiranarta, Ida Bagus, Ayu, & I Putu, 2019).

Bali dan persawahan adalah hal yang tak terpisahkan sebab masyarakat yang tinggal di pulau ini adalah masyarakat agraris. Di dominasi tanah berkontur menyebabkan pertanian di pulau bali menjadi unik dibandingkan pola pertanian di pulau lain. Kebanyakan sawah yang ada di pulau Bali menerapkan pola terasering dengan penerapan sistem Subak. Subak merupakan organisasi tradisional pengelolaan air irigasi dari empelan, yaitu suatu bangunan dengan pengambilan air di sungai yang dibangun swadaya, sampai ke petak sawah. Subak sebagai sebuah sistem pengelolaan irigasi persawahan sudah banyak diakui keunggulannya oleh berbagai penelitian (Windia & Wijayanti, 2013). Subak tidak hanya terbatas pada organisasi pengelolaan air dan jaringan irigasi, namun berkaitan erat pada produksi pangan, ekosistem lahan sawah beririgasi, dan ritual keagamaan yang terkait dengan budidaya padi. Oleh karena itu subak

dikatakan memiliki banyak manfaat (*multi – functional benefits*) (Windia & Wijayanti, 2013).

Keunggulan pertanian Bali dengan sistem subak tersebut akhirnya mendorong I Gusti Ketut Kaler seorang pakar adat dan agama mendirikan museum subak pada tanggal 17 Agustus 1975 di Tabanan, Bali. Beralamat di Jalan Gatot Subroto II, Banjar Anyar, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali. Sebagai sentra persawahan dipulau Bali, Tabannan memiliki organisasi subak terbanyak inilah alasan mengapa museum ini didirikan di tabanan. Museum Subak menyimpan alat-alat tradisional yang digunakan pada sistem irigasi subak serta simulasi sistem irigasi subak dan beragam koleksi pustaka mengenai subak di Pulau Bali.

Museum Subak ini menarik jika menghadirkan koleksi museum secara informatif dan interaktif sehingga pengunjung dapat tereduksi dengan baik. Museum subak seharusnya dapat memaksimalkan ruang pameran dengan konsep alam yang bisa menghadirkan nuansa alam ke dalam ruangan sehingga pengunjung bisa merasakan langsung nuansa alam bali. Namun sebaliknya redupnya pencahayaan pada ruang pameran, manajemen penataan barang koleksi museum yang seadanya, hingga area museum yang tidak ramah difabel. *Display* koleksi barang museum juga terkesan seadanya karena tidak memperhatikan aspek pencayaan dan prosporsi yang mengakibatkan barang koleksi kurang menonjol dan tidak menarik. Area perpustakaan yang menyatu dengan kantor pusat yang berakibat pada penataan koleksi buku yang kurang rapi, tata peletakan *furniture* kantor yang kurang maksimal, dan penggunaan *furniture* yang tidak sesuai pada ruang audio visual.

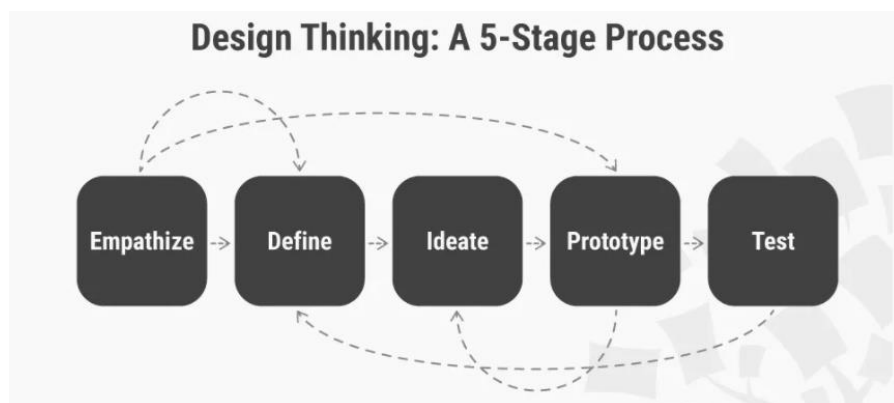
Melihat permasalahan tersebut menjadikan Museum Subak Tabanan layak untuk dijadikan sebagai bahan tugas akhir, supaya terbangun museum yang sesuai standarisasi museum yang ada. adalah sebuah tujuan utama jika museum ini kedepannya menjadi sarana edukasi dan tujuan wisata yang direkomendasikan. Agar masyarakat bisa mengenal lebih mendalam tentang sistem irigasi Subak, dan tercipta pelestarian berkelanjutan terhadap sistem warisan budaya tersebut.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain yang digunakan pada perancangan interior Museum Subak ini menggunakan metode *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley-Tim Brown dan Roger Martin. *Design Thinking* berpusat kepada manusia (*human-centred*) dengan proses perulangan non-linear yang digunakan seseorang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan kembali masalah, dan menciptakan solusi inovatif dari masalah tersebut. *The Hasso Plattner Institute of Design at Stanford* mendeskripsikan *Design Thinking* menjadi lima tahapan yaitu *empathize, define, ideate, prototype, test*. (Tom, n.d.)

Penerapan *design thinking* memajukan proses kreatif untuk memenuhi kebutuhan manusia pada zaman modern seperti sekarang ini. Sekelompok orang dari berbagai kalangan menemukan metode *design thinking* sebagai sarana berharga untuk memecahkan masalah bagi pengguna produk dan layanan mereka. Penggunaan *design thinking* dapat mengatasi masalah yang tidak jelas atau belum diketahui karena dapat membongkar ulang sebuah masalah yang berpusat kepada manusia dan berfokus pada hal terpenting bagi penggunanya. Metode *design thinking* menjadikan perancangan museum yang baik untuk pengguna ruang di dalamnya sehingga aktivitas di dalamnya dapat terpenuhi dengan maksimal. (Siang, 2009, pp. 55-60)



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi

Sumber : (Siang, 2009)

Berikut ini terdapat lima tahap *design thinking* :

a. Emphatize

Pada tahap ini dilakukan observasi mendalam kepada pengguna ruang dengan memahami kebutuhan, keinginan, dan tujuan dari pengguna tersebut. Berfokus *human-centered* maka desainer harus merasakan bagaimana beraktivitas diruang tersebut, desainer juga bisa melakukan wawancara pengguna lain, survey kondisi terkini, dan mencari informasi terkait objek perancangan tersebut.

b. Define

Tahap ini merupakan rangkuman observasi pada tahap awal dan menghasilkan sintesis tentang isi permasalahan. Tahap inilah *problem statement* ditemukan dan menjadikan bahan utama dalam pembuatan konsep perancangan dan pengembangan ide kedepannya.

c. Ideate

Proses kali ini hasil dari *Problem Stetment* yang dihasilkan dan memulai mengidentifikasi solusi inovatif untuk masalah tersebut. Pengembangan ide dapat dilakukan dengan cara *mindmiping*, *brainstorming*, dan sketsa atau *study model*. Tahap ini menghasilkan alternatif-alternatif pemecahan masalah yang inovatif.

d. Prototype

Pada proses ini memulai pembuatan *maket study* atau *3D modelling* untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan ide perancangan yang dibuat dan mulai terlihat apakah ide yang ditawarkan inovatif.

e. Test

Tahap terakhir proses ini adalah mengevaluasi *prototype* dan ide yang sudah dibuat. Bisa saja diujicoba kepada pengguna supaya mendapat *feedback* dan bisa kembali ketahap sebelumnya untuk mendapatkan desain terbaik.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pengumpulan data menggunakan beberapa metode untuk menunjang perancangan desain interior Museum Subak, Tabanan, yaitu:

1) Observasi

Pengumpulan data yang mengharuskan datang ke lokasi dan merasakan suasana yang ada. Mengamati setiap bentuk visual yang bisa diterapkan diperancangan, tidak lupa juga menganalisis kebiasaan pengguna ruang tersebut supaya menghasilkan data observasi yang akurat.

2) Wawancara

Wawancara adalah salah satu kaidah mengumpulkan data yang paling banyak digunakan dalam sebuah penelitian. Kegiatan ini dilakukan ketika responden dan pewawancara melakukan *zoom meeting* dalam proses mendapatkan informasi untuk keperluan data primer. Umumnya pewawancara harus mendapatkan koneksi yang baik dengan responden supaya mendapatkan informasi yang lengkap untuk digunakan ke depannya. Pada proses kali ini dilakukan kepada pegawai dan pengunjung museum subak Tabanan. (Rosaliza, 2015)

3) Dokumentasi

Mendapatkan data foto dan video Museum Subak yang diperoleh dari observasi dan wawancara untuk digunakan sebagai pendukung dan pelengkap data-data sebelumnya

4) Studi Literatur dan Parameter

Mencari literatur dan perbandingan berkaitan dengan objek perancangan museum yang akan dikerjakan. Tahap ini mencari landasan teori tentang topik perancangan serta melakukan

pembandingan objek dari objek yang sudah ada dengan mendatangi objek tersebut atau mengulik dari internet.

b. Metode Pengembangan Desain

Metode pengembangan desain ini termasuk dalam tahap *ideate* dan *prototype* menuangkan bermacam-macam ide dalam bentuk skematik dan konsep. Dalam mencari ide tersebut menggunakan metode *brainstorming* karena dinilai lebih efektif dan bisa menghasilkan ide *out of the box*. Penggunaan *brainstorming* digunakan untuk menghasilkan ide yang banyak dan kebanyakan ide tersebut akan terbuang. Tetapi mungkin ada beberapa ide yang telah dikenali sebagai suatu kemajuan yang berharga dan nantinya akan dipilih. Biasanya *brainstorming* dilakukan berkelompok, namun dalam konteks ini bisa dilakukan secara pribadi tergantung kondisi yang ada. (Ginting, Theresia, & Widodo, 2017)

Untuk mencapai hasil *final* aka nada beberapa *branstorming* yang akan dilakukan, yaitu:

1) Pengembangan Konsep atau Ide

Pada tahap ini masih mengumpulkan ide-ide yang sekiranya bisa diterapkan pada perancangan.

2) Pembentukan sketsa Ide

Membuat sketsa-sketsa ide dari pengembangan tersebut. Dalam tahap ini mulai melakukan sketsa *layout*, *bubble diagram*, *furniture* dan elemen interior yang akan digunakan.

3) Seleksi Ide

Mengevaluasi lagi sketsa yang sudah dibuat dan memilih sketsa yang baik digunakan diperancangan. Memperbaiki kembali sketsa yang untuk tahap *final*.

c. Metode Evaluasi Desain

Pada tahap terakhir ini mengevaluasi kembali sketsa dan alternatif yang dibuat dengan konsep besar perancangan. Sketsa ide tersebut lalu disempurnakan dan bisa diterapkan pada *moodboard* yang nantinya akan dijadikan acuan desain perancangan.