

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GULA
GONDANG WINANGOEN DI KLATEN
JAWA TENGAH**



PUTRI PUSPITASARI

NIM 1311918023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

Jurnal Tugas Akhir berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GULA GONDANG WINANGOEN DI KLATEN JAWA TENGAH diajukan oleh Putri Puspitasari, NIM 1311918023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 25 Juli 2020.

Dosen Pembimbing I

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM GULA
GONDANG WINANGOEN DI KLATEN
JAWA TENGAH**

Putri Puspitasari
PutriPuspitasari233@rocketmail.com

ABSTRACT

Gondang Winangoen Sugar is a museum located on Jl. Yogya-Solo KM 5.5 Plawikan Village, Jogonalan Sub-district, Klaten District. The area of the museum building is located in a complex with sugar factories which until now still operate so that could be the main attraction of this museum. This design works by using design design method that consists of analysis and synthesis by collecting all the necessary data then process it into an alternative design that can provide the right solution. To attract the creative power, this museum theme "Timeline and History With Hi-Tech". In the interior area of the museum will be divided into several zones that will explain about the history, equipment used, materials in the manufacture of sugar areas and playground. It is expected that this design can be an educational, recreational and interactive tourism solution for visitors.

Keyword: *museum, sugar, interior*

ABSTRAK

Museum gula Gondang Winangoen merupakan sebuah museum yang berlokasi di di Jl. Yogya-Solo KM 5.5 Desa Plawikan, Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten. Area bangunan museum berada pada satu kompleks dengan pabrik gula yang sampai saat ini masih beroperasi sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk museum ini. Karya desain ini menggunakan metode perancangan desain yang terdiri dari analisis dan sintesis dengan mengumpulkan seluruh data yang diperlukan kemudian mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan sebuah solusi yang tepat. Untuk menarik daya minat pengunjung, museum ini mengusung tema "Timeline and History With Hi-Tech". Pada area interior museum akan di bagi menjadi beberapa zona yang akan menjelaskan tentang sejarah, peralatan yang digunakan, bahan-bahan dalam pembuatan gula serta area playground. Sangat diharapkan hasil dari perancangan ini mampu menjadi solusi untuk wisata edukatif, rekreatif dan interaktif bagi pengunjung.

Kata kunci: museum, gula, interior

I. PENDAHULUAN

Daerah Klaten merupakan wilayah yang subur dengan kondisi tanah vulkanik dan kebutuhan air terpenuhi serta mempunyai suhu rata-rata 26 derajat celcius. Pada umumnya iklim di Indonesia pada musim kemarau di daerah Klaten pada bulan April sampai bulan Oktober dan musim penghujan pada bulan November sampai bulan Maret. Waktu yang seimbang antara musim kemarau dan penghujan menyebabkan daerah Klaten dan sekitarnya tidak mengalami kekeringan. Kesuburan tanah dan iklim yang menguntungkan sangatlah cocok untuk usaha pertanian. Pada masa kolonial Belanda usaha pertanian yang diusahakan adalah tebu, tembakau, indogo, cengkeh, kapas dan kopi. Tanaman tebu memerlukan tanah yang subur dan kebutuhan air terpenuhi, maka daerah Klaten dan sekitarnya dipilih untuk lahan pertanian tebu. Pada masa itu gula merupakan salah satu komoditas perdagangan yang penting maka untuk mengolah tebu sebagai bahan baku gula perlu dibangun beberapa pabrik untuk mengolahnya. Salah satu pabrik gula yang didirikan pada masa itu adalah Pabrik Gula Gondang Winangoen.

Agrowisata merupakan bentuk pariwisata yang melibatkan penggunaan lahan pertanian atau fasilitas terkait. Sebuah kegiatan wisata yang terintegrasi dengan objek pertanian dan perkebunan sebagai objek utamanya mulai dari teknologi, proses hingga hasil dari pertanian. Sebagai fasilitas penunjang daya tarik pengunjung biasanya agrowisata menyediakan beberapa wahana seperti taman bermain, restoran, rest area, water park, home stay dan Museum. Hal tersebut yang digunakan oleh PT. Perkebunan Nasionanl IX (PTPN IX) sebagai konsep pengembangan kawasan wisata pabrik gula Gondang Winangoen di Klaten Jawa Tengah.

Museum Gula Gondang Winangoen terletak di Jl. Yogya-Solo KM 5.5 Desa Plawikan, Kecamatan Jogonalan, Kabupaten Klaten. Di kawasan Museum ini terdapat pula pabrik gula yang sampai saat ini masih beroperasi. Museum Gula Jawa Tengah merupakan salah satu bentuk wisata budaya karena benda atau koleksi yang dipamerkan merupakan hasil budaya manusia. Selain itu Museum Gula Jawa Tengah adalah Museum gula satu-satunya di Asia Tenggara yang masih berada dalam satu area dengan Pabrik Gula Gondang baru yang masih aktif beroperasi hingga sekarang.

Namun ditengah era modernisasi saat ini, keberadaan Museum kurang diminati dikalangan masyarakat. Bayangan akan Museum merupakan sesuatu yang sangat membosankan menjadi salah satu faktor mengapa saat ini Museum menjadi sepi pengunjung. Kondisi tersebut tentunya tidak lepas dari aspek interior, dimana interior merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Hal ini sangatlah disayangkan, mengingat bahwa Museum merupakan salah satu media untuk pembelajaran yang sangat penting.

Jumlah kunjungan ke Museum Gula Gondang Winangoen ini masih terbilang sangat kurang dibandingkan dengan kawasan wisata di Klaten lainnya. Kurangnya penataan dan penciptaan suasana ruang yang mencerminkan identitas serta isi koleksi Museum ini dapat dikatakan sangat kurang. Display dari koleksi-koleksi di Museum tidak terkonsep sehingga mempengaruhi minat pengunjung yang datang ke Museum ini. Tidak

adanya story line yang digunakan dalam museum ini membuat pengunjung sulit untuk mengambil informasi yang disediakan. Sistem dari penataan objek yang dipamerkan menimbulkan kesan hanya diletakan begitu saja tidak peduli objek tersebut boleh disentuh atau tidak, terlebih mayoritas pengunjung Museum adalah anak-anak yang daya ingin tahunya sangat tinggi. Hal tersebut menimbulkan permasalahan tersendiri untuk keamanan objek museum maupun pengunjung. Didalam Museum pengunjung hanya sekedar tahu bentuk dari peralatan maupun mesin serta bahan yang digunakan tanpa mengerti deskripsi dari objek yang di display tersebut.

Museum ini memiliki daya minat pengunjung yang dapat dikatakan sangatlah kurang, sangat disayangkan mengingat Museum ini merupakan satu satunya Museum yang menawarkan edukasi dan informasi yang berkaitan dengan produksi gula satu-satunya di Asia Tenggara. Oleh karena itu, Museum Gula Gondang Winangoen yang merupakan satu-satunya Museum sejarah pembuatan gula sangat menarik untuk mejadi bahan redesain yang bertujuan untuk menjadikan Museum Gula Gondang Winangoen sebagai salah satu media penting dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan seputar alat dan proses pembuatan gula.

II. METODE PERANCANGAN

Metode desain yang akan digunakan sebagai panduan dalam mendesain Museum Gula Gondang Wonangoen adalah sebagai berikut :

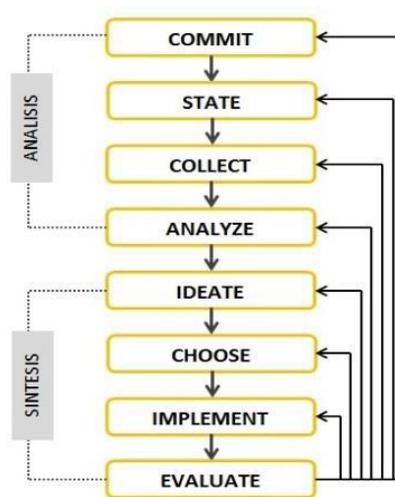
1. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah
 - a. Observasi, merupakan sebuah pengamatan secara langsung kepada suatu objek yang akan diteliti. Kegiatan observasi meliputi melihat objek secara langsung, mencatat kejadian, perilaku, keadaan objek dan hal-hal yang diperlukan dalam mendukung penelitian.
 - b. Wawancara, merupakan metode untuk memperoleh informasi dengan cara berdialog, tanya jawab secara langsung dengan klien yang kegiatannya dilakukan secara lisan.
 - c. Dokumentasi, merupakan pengumpulan data dengan mendokumentasikan hal-hal yang diperlukan guna mendukung penelitian.
 - d. Kepustakaan, yaitu proses pengumpulan data atau referensi berupa buku, jurnal, literatur. Sebagai sarana pendukung yang dijadikan pedoman dalam menentukan hubungan dan keterkaitan permasalahan penelitian dengan masalah yang ada di lapangan.
2. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain
 - a. Metode pencarian ide yang digunakan dalam proses mendesain adalah determining needs yaitu cara untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan klien bukan apa yang diinginkan klien, karena sudah banyak kasus desian dimana klien biasanya menginginkan desain yang lebih mahal dari anggaran yang dimiliki. Pada

proses inilah desainer harus mengatur ketepatan desain, kualitas desain yang sesuai dengan anggaran klien

- b. Metode pengembangan masalah yang digunakan adalah metode skenario konsep yaitu mengilustrasikan konsep sebagai secara nyata yang menampilkan pengguna dan konteks. Metode ini membuat serangkaian sketsa ilustrasi untuk menunjukkan bagaimana konsep tersebut akan dipakai oleh klien dalam situasi yang diusulkan.

3. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Dalam metode pemilihan desain yang digunakan adalah dengan cara mendiskusikan atau mengevaluasi desain bersama dengan klien menggunakan alternatif desain guna mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan klien.



Gambar 1. Pola Pikir Desain
Sumber: (Rosemary Kilmer, 2014)

Proses desain dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah dan dianalisis, dari tahap ini desainer memberikan alternatif ide dan langkah pemecahan masalah. Tahap kedua yaitu sintesis, dimana bagian-bagian ditarik bersama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan.

1. Commit adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
2. State adalah mendefinisikan masalah.
3. Collect adalah mengumpulkan fakta.
4. Analyze adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
5. Ideate adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
6. Choose adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
7. Implement adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
8. Evaluate adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.

III.HASIL

1. Permasalahan Desain

Berdasarkan data-data yang telah didapat baik dari lapangan, data literatur dan data dari klien maka dapat disimpulkan bahwa lingkup ruang yang didesain meliputi area alat tanam, area mesin produksi, area bahan produksi, area maket, area ruang kerja, area display transportasi dan perpustakaan. Berdasarkan keinginan klien yaitu mewujudkan sebuah museum yang mampu menunjang daya minat pengunjung dan sesuai dengan standar museum dan kriteria yang ada, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana mendesain sebuah Museum yang mempunyai storyline yang mudah dipahami dan dinikmati oleh pengunjung.
- b. Bagaimana mendesain sebuah Museum yang people oriented atau mampu menarik masyarakat lokal maupun luar untuk berkunjung.

2. Konsep Desain

Desainer juga mengusung tema “Timeline and History With Hi-Tech” dipilih karena bangunan museum yang merupakan sebuah bangunan cagar budaya, tema tersebut berfungsi untuk menyampaikan informasi dan pesan yang terkait dengan perkembangan yang terjadi selama kurun waktu tertentu. Sedangkan konsep Hi-Tech sendiri akan diaplikasikan pada setiap zona dalam museum berupa alat-alat informasi yang up to date guna menunjang kemudahan pengunjung dalam mengakses informasi yang disediakan.

IV.PEMBAHASAN

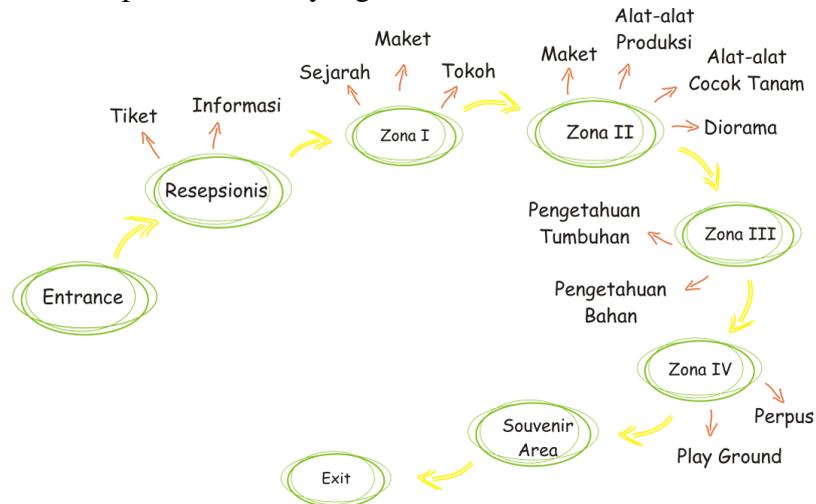
1. Story Line

Pada perancangan museum gula Gondang Winangoen ini penulis menggunakan pendekatan tematik yaitu dengan cara pengelompokan benda koleksi sehingga pemahaman akan informasi yang disediakan dapat dipahami secara maksimal oleh pengunjung. Dengan penerapan sistem pendekatan tematik yang digabung dengan storyline serta konsep yang menarik akan menghadirkan pengalaman baru dan pesan yang ingin disampaikan oleh artefak dapat dipahami dan dinikmati oleh pengunjung.

Storyline atau jalur cerita merupakan salah satu acuan utama dalam merancang sebuah museum. Dengan adanya storyline akan memudahkan setiap pengunjung untuk menyerap segala informasi dan pengetahuan yang disediakan oleh benda koleksi museum. Storyline ini disusun sebagai kerangka kerja untuk menyampaikan hasil interpretasi mengenai suatu topik yang akan disampaikan dalam pameran.

Berdasarkan koleksi serta sejarah dari berdirinya pabrik gula dan museum, penulis akan merancang museum dengan menghidupkan kembali ingatan tentang jaman saat dibuatnya pabrik dan museum. Dimulai dari pengenalan tokoh dan

sejarah perkembangan museum dan pabrik yang kemudian dilanjutkan pada pengenalan alat-alat yang digunakan untuk pembuatan gula kemudian pengunjung akan diperkenalkan pula dengan bahan-bahan yang dipergunakan selama proses pembuatan gula. Setelah penjelasan umum tentang sejarah dan proses tersebut, pengunjung akan dibawa pada area bermain sambil belajar dan area souvenir yang kemudian berakhir pada cafeteria yang berada di halaman museum.

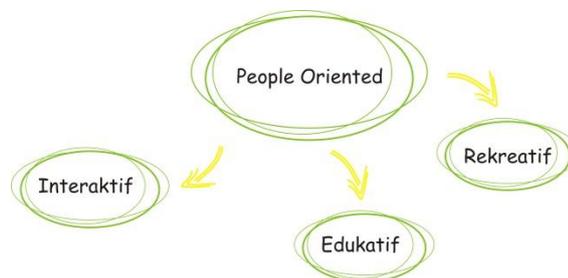


Gambar 2. *Story Line*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

2. People Oriented

Museum yang people oriented yaitu museum yang diinginkan oleh masyarakat maupun pengunjung yang datang. Berdasarkan survey yang dilakukan penulis, terdapat tiga hal utama yang harus diperhatikan dalam mendesain sebuah museum, yaitu museum yang interaktif, edukatif dan rekreatif.



Gambar 3. *People Oriented*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

a. Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi dikarenakan adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

Menurut Warsita (2008) interaktif merupakan hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/ suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan

lainnya. Dewasa ini dalam sistem pembelajaran interaktif sudah menggunakan sistem multimedia interaktif dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi. (Cheng:2009)

b. Edukatif

Edukatif diambil dari kata edukasi. Dalam kamus besar bahasa Inggris education yang berarti pendidikan, sedangkan menurut Sugiharto (2007:3) pendidikan berasal dari kata didik atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan.

Edukasi, proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Dan istilah ini seringkali digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekedar belajar.

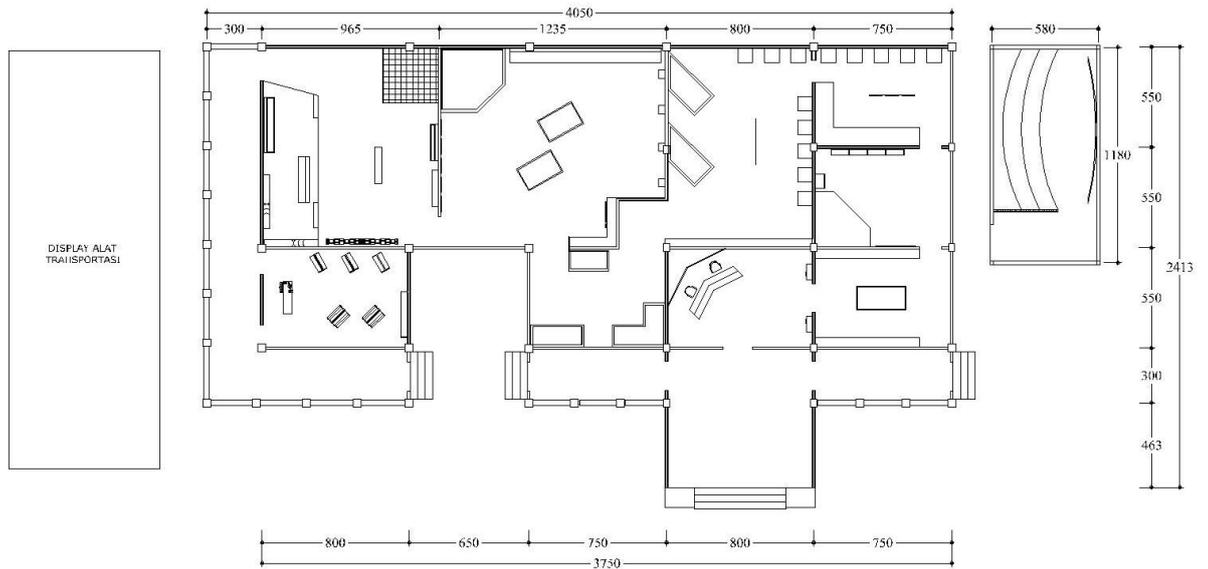
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa edukasi adalah sebuah usaha sadar dan secara terus menerus yang dilakukan guna mengubah suatu individu maupun kelompok menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

c. Rekreatif

Rekreatif merupakan sebuah kata yang diambil dari kata rekreasi. Rekreasi berasal dari bahasa Latin yaitu re-creare atau recreation dalam bahasa Inggris, yang dapat diartikan yaitu "membuat ulang". Rekreasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas yang dilakukan seseorang. Rekreasi dianggap suatu penciptaan kembali (recreation) jiwa dan tubuh seseorang yang terwujud karena menjauhkan diri dari tekanan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan rekreasi dapat membangun kembali aspek sosial, fisik, dan juga mental seseorang. Dengan rekreasi seseorang mampu mendapatkan kegembiraan, mempertahankan keseimbangan jiwa dan raga, meningkatkan kreatifitas, dan mampu mengembangkan bakat yang dimilikinya. (<http://e-journal.uajy.ac.id/7103/4/3TA13262.pdf>)

Dalam perkembangan desain interior, ruang-ruang yang dapat memberikan rekreasi terhadap seseorang semakin dibutuhkan. Ruang-ruang difungsikan untuk memberikan penyegaran jiwa dan jasmani seseorang baik sadar maupun tidak sadar. Pengolahan pola peruangan, warna, material, dan inovasi yang diberikan mampu memberikan dampak rekreasi pada seseorang. Ini juga tak terlepas dari konsep, fungsi, dan estetika ruang yang digunakan.

3. Denah



Gambar 4. Denah Museum Gula Gondang Winangoen
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

Gaya yang digunakan dalam perancangan interior museum gula guna menjawab keinginan klien dan kebutuhan adalah gaya kolonial. Gaya tersebut mengikuti bentuk bangunan lama yang akan dipadukan dengan sentuhan moderen pada beberapa sudut ruang dan peralatan yang digunakan guna menunjang aktifitas pengunjung.

Desain akhir dari penerapan konsep diatas adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Ruangn Museum Sebelum Re-Desain
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2017



Gambar 6. Ruang Museum Zona 2 Sesudah Re-Desain
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017



Gambar 7. Ruang Museum Zona 3 Sesudah Re-Desain
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017



Gambar 8. Ruang Museum Zona 3 Sesudah Re-Desain

4. Daftar Kebutuhan Ruang

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Ruang

Nama Ruang	Furniture	Ukuran	Jumlah	Kriteria
Teras	Kursi Tunggu	150x45x45	6	
Ruang Bahan	Lemari Display	cutom	3	Tidak terlalu tinggi, memudahkan pengunjung untuk melihat, menyentuh dan membaui objek
Ruang Alat Pertanian	Lemari display	custom	4	Dapat melindungi objek dari jangkauan pengunjung
Ruang Alat Produksi	Meja display	custom	menyesuaikan	Dapat melindungi objek dari jangkauan pengunjung
Ruang Maket	Meja display	custom	6	Dapat melindungi objek dari jangkauan pengunjung
Ruang Kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung display • Pembatas area 	<ul style="list-style-type: none"> • Custom • custom 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan • 1 	Dapat melindungi objek dari jangkauan pengunjung
Ruang Adminstrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Panggung display • Pembatas area 	<ul style="list-style-type: none"> • Custom • custom 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyesuaikan • 1 	Dapat melindungi objek dari jangkauan pengunjung
Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Rak buku • Kursi 	<ul style="list-style-type: none"> • Cutom • Cutom 	<ul style="list-style-type: none"> • 10 	Dapat dijangkau oleh pengunjung mulai dari anak anak hingga dewasa serta memudahkan akses dalam perpustakaan
Semua	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera Pengawas • Human Sensor 		10 10	

V. KESIMPULAN

Museum adalah lembaga yang diperuntukkan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat, dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan. Sebagai museum gula satu satunya di Asia Tenggara, museum gula Gondang Winangoen patut mendapatkan apresiasi lebih baik dari pihak pengelola maupun pengunjung. Oleh karena itu museum gula Gondang Winangoen ini di redesain dengan konsep yang menarik. Untuk itu penulis membuat desain dengan konsep "Timeline and History With Hi-Tech" yang dimana bangunan tetap mempertahankan gaya lama guna mendapatkan atmosfer suasana abad ke 19 dan ditambah dengan sentuhan modern pada peralatan yang digunakan pada museum.

Terdapat 2 hal utama dalam mendesain museum gula ini, yang pertama adalah story line museum sehingga museum gula Gondang Winangoen ini akan dibagi menjadi beberapa zona sehingga memudahkan pengunjung dalam menyerap informasi yang telah disediakan oleh museum. Pada zona pertama pengunjung akan mendapatkan informasi tentang sejarah dan tokoh pendiri pabrik dan museum gula, pada zona kedua terdapat artefak mesin dan peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan gula, zona ketiga menjelaskan tentang tumbuhan yang bersangkutan dengan gula, zona ke empat merupakan playground yang menyediakan berbagai permainan yang mengedukasi pengunjung.

Kedua adalah people oriented yaitu museum yang diinginkan oleh masyarakat dan pengunjung. Setelah melakukan survey museum yang diinginkan tersebut dapat dibagi menjadi tiga kategori yaitu edukatif, interaktif dan rekreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Rosemary Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interior*. Canada: John Wiley & Sons.

<http://e-journal.uajy.ac.id/7103/4/3TA13262.pdf>

<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-interaktif/>