

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KEISTIMEWAAN YOGYAKARTA

LAPORAN

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN



Diajukan oleh:

Najmi al-Fata

NIM 1410102123

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

2021

ABSTRAK

Kemajuan zaman yang sangat pesat mengakibatkan generasi muda disibukkan dengan masa depan dengan segala tuntutan kehidupan. Dampak dari isu ini adalah generasi muda yang tidak peka dengan nilai-nilai yang bersifat historis dan kultural. Museum Keistimewaan Yogyakarta merupakan Museum kearsipan yang didirikan dibawah naungan Kantor Arsip dan Perpustakaan Yogyakarta. Hadirnya museum kearsipan ini akan mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh Yogyakarta antara lain bertambahnya sarana edukasi, dan budaya kearsipan yang akan terus dilestarikan. Merancang tata letak dan mengemas tata ruang museum menjadi penting untuk mengoptimalkan pencapaian fungsi museum sebagai pengumpulan dokumentasi, konservasi dan preservasi, penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum. Perancangan interior Museum Keistimewaan Yogyakarta bergaya industrial futuristic dengan penerapan teknologi sebagai fitur penyajian materi arsip. *Historical Maze of Yogyakarta* merupakan konsep yang diangkat pada perancangan, dan diharapkan para pengunjung museum dapat menikmati sajian materi yang berada di ruang pameran secara runtut dengan konsep labirin.

Kata kunci : Keistimewaan Yogyakarta, Museum, Interior, Kearsipan

ABSTRACT

The rapid development current era affected in young generation being engage in so many complex activities with the future with all demands of life. The impact of this issue is the younger generation who are insensitive to historical and cultural values. Keistimewaan Yogyakarta Museum is an archival museum established under the Yogyakarta Archives and Library Office fellowship. The presence of this archival museum will develop the potential of Yogyakarta, including the increase of educational facilities, and the culture of archives that will continue to be preserved. The interior design of the Keistimewaan Yogyakarta Museum is designed by industrial-futuristic style which implementing technology as archieve display features. Historical maze of Yogyakarta is a concept design, and it is built upon that museum visitors are able to regale the material presentations in the showroom coherently with the concept of the maze.

Keyword: *Keistimewaan Yogyakarta, Museum, Interior, Archieve*

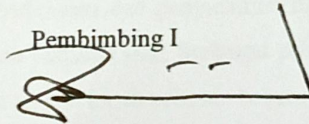


PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN MUSEUM KEISTIMEWAAN YOGYAKARTA
 diajukan oleh Najmi al-Fata, NIM 1410102123, Program Studi S-1 Desain Interior,
 Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
 disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 12 Februari 2021

Pembimbing I

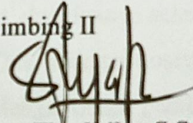


Dr. Suastiwi, M. Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

NIDN. 0002085909

Pembimbing II

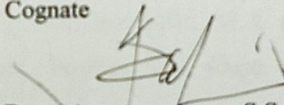


Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

NIDN.0029117906

Cognate

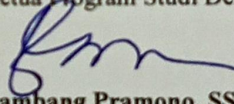


Dony Arsetvasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19790407 200604 2 001

NIDN. 0007047904

Ketua Program Studi Desain Interior

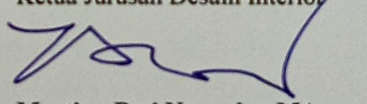


Bambang Pramono, SSn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

NIDN.0030087304

Ketua Jurusan Desain Interior



Martino Dwi Nugroho, MA.

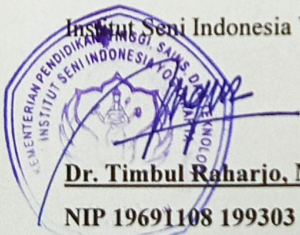
NIP. 19770315 200212 1 005

NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001

NIDN. 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

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:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua sebagai donator utama dalam proyek tugas akhir ini yang telah memberi dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
3. Terimakasih kepada Bu Dr.Suastiwi, M.Des. sebagai dosen pembimbing I dan Pak Hangga Hardhika, S.Sn., M. Ds. Sebagai dosen pembimbing II yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir karya desain ini.
4. Terimakasih kepada bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Terimakasih kepada bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Terimakasih kepada seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
7. *Special thanks* untuk Herku Nanutama, dan Mas Bagus Aji Prakoso yang seringkali membantu berjalannya pengerjaan tugas akhir ini.

8. Termakasih kepada seluruh teman-teman Barockah, Kontron, Kontrakan 16, Kontrakan 17, serta seluruh warga IMDI yang turut berpartisipasi selama pengerjaan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 16 Februari 2021

Penulis

Najmi Al-Fata



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Najmi al-fata

NIM : 1410102123

Tahun lulus : 2021

Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Februari 2021

Najmi al-fata

1410102123

DAFTAR ISI

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KEISTIMEWAAN YOGYAKARTA.....	1
ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Proses dan Metode Desain.....	2
1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
1. Teori Umum.....	8
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	14
B. Program Desain.....	15
1. Tujuan Desain.....	15
2. Sasaran Desain.....	15
3. Data Objek Desain.....	16

4.	Lingkup Perancangan	21
5.	Data Fisik.....	22
6.	Data Literatur.....	41
7.	Program Kebutuhan	55
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE DESAIN.....		64
A.	Rumusan Masalah Masalah	64
B.	Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>)	64
8.	Konsep Perancangan.....	64
9.	Ide Solusi Perancangan.....	65
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....		68
A.	Alternatif Desain	68
1.	Alternatif Estetika Ruang	68
2.	Alternatif Penataan Ruang.....	72
3.	Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	75
4.	Alternatif Pengisi Ruang.....	76
5.	Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	77
B.	HASIL DESAIN	78
BAB V PENUTUP		81
A.	Kesimpulan	81
B.	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	2
Gambar 2. Fasad Bangunan Depo Arsip	16
Gambar 3. Lokasi Museum Keistimewaan Yogyakarta	17
Gambar 4. Fasad Bangunan Depo Arsip	22
Gambar 5. Denah Eksisting	23
Gambar 6. Museum Tsunami Aceh	24
Gambar 7. Interior Museum Tsunami Aceh	24
Gambar 8. Ruang Display Museum Tsunami	25
Gambar 9. Ruang Display Museum Tsunami	25
Gambar 10. Ruang Display Museum Tsunami Aceh	26
Gambar 11. Tampak Depan Museum Ullen Sentalu	27
Gambar 12. Interior Museum Ullen Sentalu	27
Gambar 13. Interior Museum Ullen Sentalu	28
Gambar 14. Interior Museum Ullen Sentalu	28
Gambar 15. Interior Museum Batik Ullen Sentalu	29
Gambar 16. Area Outdoor Museum Ullen Sentalu	29
Gambar 17. Interior Museum Ullen Sentalu	30
Gambar 18. Tampak Depan Museum Vredeburg	31
Gambar 19. Interior Museum Vredeburg	31
Gambar 20. interior Museum Vredeburg	32
Gambar 21. Interior Museum Vredeburg	32
Gambar 22. Interior Museum Vredeburg	33
Gambar 23. Interior Museum Vredeburg	33
Gambar 24. Interior Museum Vredeburg	34
Gambar 25. Interior Museum Vredeburg	34
Gambar 26. Keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris pada ruang pameran	44
Gambar 27. Ilustrasi Alur	48
Gambar 28. Ilustrasi Ide Solusi	65
Gambar 29. Ilustrasi Ide Solusi	66
Gambar 30 Brainstorming Perancangan	66
Gambar 31 Sketsa Ide Perancangan	67
Gambar 32. Skema warna	68
Gambar 33. Skema material	69
Gambar 34. Referensi ruang	70
Gambar 35. Referensi gambar	71
Gambar 36. Referensi gambar	71
Gambar 37. Referensi gambar	72
Gambar 38. Bubble Diagram	72
Gambar 39. Zoning dan Sirkulasi Alt. 1	73
Gambar 40. Zoning dan Sirkulasi Alt. 2	73
Gambar 41. Alternatif Layout	74
Gambar 42. Alternatif Layout	74
Gambar 43. Rencana Lantai	75
Gambar 44. Rencana Lantai	75
Gambar 45. Rencana Plafon	75
Gambar 46. Rencana Plafon	76
Gambar 47. Sketsa Perspektif	78
Gambar 48. Sketsa Perspektif	78
Gambar 49. Hasil Perancangan 1	79
Gambar 50. Hasil Perancangan 2	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis Aktivitas dan Pengguna Ruang	19
Tabel 2. Daftar Inventoris (Sumber: Analisis Penulis, 2019)	36
Tabel 3. Program Kebutuhan Ruang Lobby (Sumber: Analisis Pribadi Penulis, 2019)	55
Tabel 4. Deskripsi Ruang (Sumber : Analisis Penulis, 2019)	56
Tabel 5. Kebutuhan ruang pameran	61
Tabel 6. Customized Furniture.....	76



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu indikator tata kelola pemerintahan yang baik ditentukan dengan tata kelola pengarsipan yang baik pula sehingga negara harus mewujudkan tata kelola kearsipan modern (Mustawari Iskandar, 2018). Arsip adalah dokumen tertulis (surat, akta, dan sebagainya), lisan (pidato, ceramah, dan sebagainya), atau bergambar (foto, film, dan sebagainya) dari waktu yang lampau, disimpan dalam media tulis (kertas), elektronik (pita kaset, pita video, disket computer, dan sebagainya), biasanya dikeluarkan oleh instansi resmi, disimpan dan dipelihara di tempat khusus untuk referensi.

Museum Keistimewaan Yogyakarta merupakan museum arsip yang didirikan di bawah naungan Kantor Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Yogyakarta yang dibentuk pada tahun 2009. Pendirian museum ini dilakukan sebagai upaya edukasi dan pelestarian budaya tata kelola kearsipan yang baik. Perencanaan museum ini dibangun dengan luas area 1044 m² di Gedung Kantor Arsip dan Perpustakaan Daerah Kota Yogyakarta lantai 2, dengan koleksi beberapa jenis arsip antara lain; Arsip Suara, Arsip Berkas, Arsip Video, dan Diorama Sejarah.

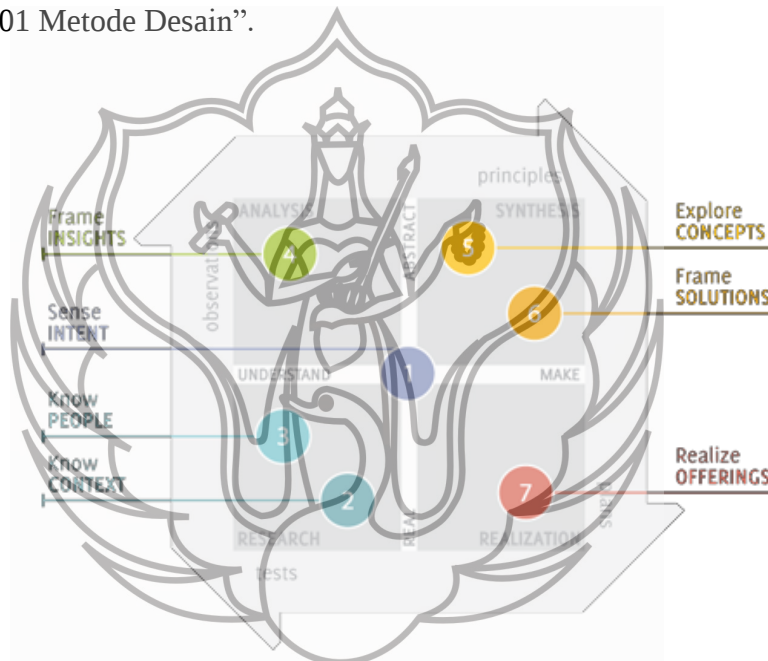
Pendirian Museum Keistimewaan Yogyakarta diharapkan dapat meningkatkan beberapa aspek penting meliputi peningkatan minat baca terhadap dunia kearsipan, peningkatan minat belajar mengenai wawasan tentang lokalitas Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan upaya-upaya Perpustakaan Daerah di atas, Penulis berkeinginan membuat konsep perancangan Museum Keistimewaan Yogyakarta yang menghadirkan

penerapan teknologi untuk mempermudah pengunjung dalam menikmati dan memahami materi yang disajikan.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain yang diterapkan dalam perancangan ini mengacu dari *design thinking* milik Vijay Kumar seperti yang dikemukakan dalam bukunya yang berjudul “101 Metode Desain”.



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(sumber: Kumar, 2013)

Proses tahapan desain terbagi menjadi 4 yaitu penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi. Dalam semua tahapan tersebut terdapat 7 mode perancangan yang terdiri dari:

- a. Memahami Tujuan
- b. Mengetahui Konteks

- c. Mengenal Masyarakat
- d. Menyusun Gagasan
- e. Mengeksplorasi Konsep
- f. Menyusun Solusi
- g. Mewujudkan Penawaran

2. Metode Desain

a. Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) Memahami Tujuan

Pada mode ini dilakukan pengamatan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar untuk dijadikan topik dan latar belakang perancangan. Langkah yang dapat dilakukan adalah :

a) Pengamatan Media Populer

Dengan cara meneliti media populer seperti siaran berita, majalah, internet, dan program TV untuk mencari tahu segala hal yang berkaitan dengan museum.

b) Fakta-Fakta Kunci

Mengumpulkan informasi singkat dari sumber-sumber terpercaya seperti pengelola, pengguna, dan orang-orang yang berkaitan dengan museum.

c) Wawancara dengan Ahli Tren

Melakukan wawancara dengan ahli tren seperti desainer, entrepreneur, dan akademisi untuk mempelajari tren-tren yang terkait pada topik yang diangkat.

2) Mengetahui Konsep

Setelah melakukan pengamatan fenomena yang terjadi, dilakukan pendalaman untuk memperoleh informasi terkait mengenai topik perancangan. Tahapan yang dilaksanakan adalah:

a) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan maupun informasi tentang konteks. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standar ergonomic, baik dari buku maupun internet.

b) Wawancara Pakar Subyek

Dalam tahapan ini penulis melakukan wawancara dengan beberapa pengelola museum sehingga dapat mempercepat pemahaman umum mengenai bidang tersebut, memberikan informasi tentang perkembangan terbaru, dan panduan untuk mendapatkan informasi tambahan.

3) Menenal Masyarakat

Dalam metode ini dilakukan survey pengamatan kebutuhan masyarakat yang terkait dengan topik perancangan sebagai bentuk dari pengumpulan data.

a) Kunjungan Lapangan

Dilakukan dengan survey langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati secara langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati keadaan bangunan yang akan digunakan sebagai museum dan juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan survey lapangan ini akan mendapatkan informasi-informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, misalnya data komparasi objek, data eksisting sekitar objek.

b) Aktivitas Lapangan

Merupakan metode yang digunakan untuk membantu penulis memahami bagaimana orang-orang berperilaku atau berinteraksi dalam suatu situasi. Tahapan ini dilakukan pada museum lain yang sudah ada. Wawancara lanjutan dilakukan dengan

pengunjung museum untuk mengumpulkan pernyataan tentang pengalaman pengunjung. Pernyataan-pernyataan ini diulas untuk menilai asumsi tentang perilaku pengunjung, mengenali kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi, dan melakukan penelitian tambahan.

4) Menyusun Gagasan

Setelah dilakukan pengumpulan data, kemudian data tersebut dianalisa dan dilakukan programming untuk dapat menyusun konsep perancangan.

a) Pengamatan Gagasan

Mempelajari apa yang diamati dalam penelitian dengan mengungkapkan arti-arti tersembunyi yang tidak terlihat jelas. Dalam metode ini penulis secara sistematis memikirkan observasi ini dan menyaring gagasan- gagasan yang berharga dari data yang telah didapatkan.

b) Jaringan Aktivitas

Penulis membuat daftar aktivitas yang dikumpulkan selama penelitian dan melihat bagaimana aktivitas tersebut dikelompokkan berdasarkan hubungan-hubungan mereka. Hal ini efektif untuk menyusun gambaran besar dari aktivitas manusia dan kebutuhan mereka yang dapat membantu menemukan masalah pada objek serta peluang- peluang inovasi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) Mengeksplorasi Konsep

Pada mode ini dilakukan brainstorming terstruktur untuk mengemukakan ide perancangan yang akan disintesis

menjadi konsep perancangan, selain itu dilakukan juga visualisasi konsep.

a) Sesi Pembentukan Ide

Tahap dimana inspirasi dan ide dapat dituangkan dalam bentuk apapun. Ide tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara *role-playing*, *brainstorming*, *buzz session*, atau *discussion groups*.

b) Sketsa Konsep

Sketsa konsep mengubah ide-ide menjadi bentuk-bentuk konkret yang lebih mudah dipahami, didiskusikan, dievaluasi, dan dikomunikasikan dibandingkan ide-ide abstrak yang dijelaskan dengan kata-kata. Mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *bubble diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

2) Menyusun Solusi

Dalam mode ini, penulis membangun rangkaian besar konsep-konsep yang telah dikembangkan sebelumnya dengan menggabungkan menjadi sebuah solusi yang memenuhi kriteria.

a) *Storyboard* Solusi

Merupakan rangkaian sketsa baik dalam gambar, moodboard atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep solusi yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Merealisasikan Penawaran

Dilakukan pernyataan visi untuk menjabarkan dan menjelaskan desain dengan menunjukkan aspek-aspek kunci dari solusi dan perancangan untuk diperkenalkan kepada publik.

a) Rencana Platform

Pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture, supaya mendapatkan desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan terbentuknya sebuah museum.

