

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM DAN
TANAH LIAT YOGYAKARTA**



PERANCANG

Oleh :

Amirul Idrus

NIM 1710229123

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

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul: **PERANCANGAN MUSEUM DAN TANAH LIAT YOGYAKARTA** diajukan oleh Amirul Idrus, NIM 1710229123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2022.

Pembimbing I/Anggota

Hangga Hardhika, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19791129 200604 1 003

Pembimbing II/ Anggota

Mahdie Nur Cahyo, S.Sn., M.A
NIP.19910620 201903 1 014

Cognate/Anggota

Yayu Rubyanti, S.Sn, M.Sn
NIP. 19860924 201404 2 001

Ketua Program Studi/Anggota

Bambang Pramono, SSn., M.A
NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua

Mengetahui,
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A
NIP 19770315 200213 1 005

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amirul Idrus
NIM : 1710229123
Tahun Lulus : 2022
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 penulis. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 2022

Amirul Idrus
NIM 1710229123

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu.

Laporan ini ditulis untuk memenuhi persyaratan kelulusan Jurusan Desain Program Studi Strata I (Satu) Desain Interior di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Selain itu penulis dapat mencoba menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh di bangku kuliah dengan kenyataan, yaitu lingkungan kerja.

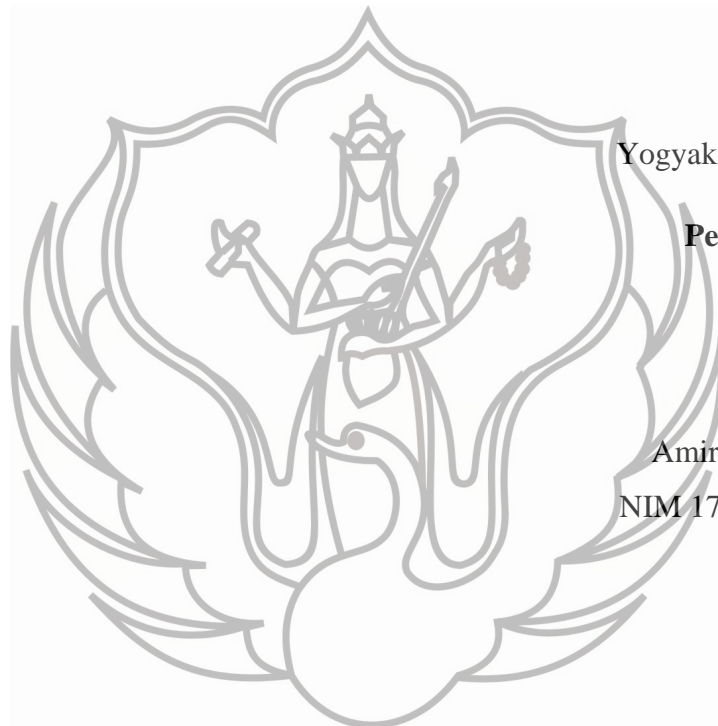
Penulis merasa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, sehingga penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan lainnya. Maka dari itu saran dan kritik sangat diharapkan untuk penulis agar lebih baik lagi ke depannya.

Penulisan ini tentu tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada;

1. Bapak Hangga Hardhika, selaku Dosen Pembimbing Pertama dan sekaligus Ketua Program Studi Desain Interior yang telah bersedia membimbing penulis.
2. Bapak Mahdie Nur Cahyo, selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, membagi wawasan dan pengetahuan, memberi semangat, serta memberi petunjuk dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Seluruh staf pengajar Insitut Seni Indonesia yang telah membimbing dan memberikan materi kepada penulis.
4. Bapak, Ibuk, dan segenap keluarga tercinta atas curahan kasih sayang, doa, dan dorongan baik moril maupun materil.
5. Seluruh pihak yang telah bersedia dengan ikhlas turun tangan membantu penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh teman dan kerabat yang sudah memberikan doa dan dukungan,

7. Serta seluruh orang baik yang telah membantu penulis selama ini yang tidak dapat ditulis satu persatu karena terlalu banyak orang baik di sekitar penulis.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta membalas kebaikan-kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dapat sampai di titik ini. Semoga penulisan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.



Yogyakarta, 2022

Penulis

Amirul Idrus
NIM 1710229123

ABSTRAK

Museum Dan Tanah Liat (MDTL) merupakan museum seni rupa di Daerah Yogyakarta yang didirikan tahun 2003 oleh Ugo Untoro. Berawal dari sebuah studio seni dengan nama Studio Tanah Liat yang digunakan sebagai wadah berkegiatan beberapa seniman di Yogyakarta. Pada tahun 2003 Ugo Untoro berinisiasi untuk membentuk sebuah museum. Namun ditahun 2022 Bangunan MDTL sudah lama tak beroperasi karena beberapa hal seperti pandemi covid 19. Pemilik MDTL memiliki harapan untuk membangkitkan kembali fungsi museum yang dapat mengedukasi masyarakat umum dan seniman muda pada khususnya tentang seniman yang kurang terlihat pada perkembangan senirupa di Yogyakarta dengan desain yang menunjukkan ciri khas dari bangunan MDTL. Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan harapan pemilik museum dan seluruh pengguna ke dalam perancangan interior Bangunan MDTL. Metode desain yang digunakan adalah ADDIE *model design method*, merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation, evaluate*. “*Spirit Of Ugo Untoro*” dipilih sebagai tema perancangan yang diharapkan mampu memecahkan masalah identitas, menghasilkan desain yang fungsional dan dapat memberikan stimulus semangat baru bagi pengguna Bangunan MDTL. Penerapan gaya pada perancangan ini adalah *tropical* kontemporer yang mengacu pada *existing* bangunan dan keinginan pemilik agar mampu mengikuti perkembangan jaman. Penerapan metode, konsep, gaya dan tema tersebut diharapkan dapat mengoptimalkan aktivitas pada Bangunan Museum Dan Tanah Liat (MDTL).

Kata kunci : MDTL, seni rupa, *Spirit Of Ugo Untoro*

ABSTRACT

Museum And Clay is a fine art museum in Yogyakarta Region which was founded in 2003 by Ugo Untoro. It started as an art studio owned by Ugo Untoro which was founded in 1998 named Clay Studio, from 1998 until 2003, the artist that working in this studio began to leave and left their works. Initiated Ugo Untoro to form a museum. In 2022, the Museum And Clay building has not been operating for a long time due to several things, such as the covid 19 pandemic. Owner of Museum And Clay hopes to revive the function of a museum that can educate the general public and young artists in particular about artists who are less visible in development of art in Yogyakarta with designs that show the hallmark of Museum And Clay building. This design aims to reflect the expectations of the museum owner and all users in the interior design of the MDTL Building. Design method used is the ADDIE model design method, which stands for analysis, design, development, implementation, evaluate. "Spirit Of Ugo Untoro" was chosen as the design theme which is expected to be able to solve identity problems, produce functional designs and can provide a new stimulus for Museum And Clay Building users. The application of the style in this design is contemporary tropical which refers to the existing building and the owner's desire to be able to keep up with the times. The application of these methods, concepts, styles and themes is expected to optimize activities in the Museum and Clay Building.

Keyword : Museum And Clay, Fine Art, Spirit Of Ugo Untoro

DAFTAR ISI



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Museum menurut kamus besar bahasa Indonesia memiliki arti gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno. Merujuk dari pernyataan tersebut, maka dapat diartikan lebih spesifik bahwa museum seni adalah bangunan yang digunakan sebagai tempat pameran tetap benda seni baik koleksi milik perorangan maupun dari sebuah lembaga.

Berdiri sejak tahun 2003, Museum Dan Tanah Liat (MDTL) menjadi salah satu museum seni rupa di daerah Yogyakarta yang memamerkan koleksi pribadi dan didominasi dengan karya seni lukis dan patung. Hampir seluruh koleksi karya MDTL merupakan karya yang ditinggalkan seniman yang berkegiatan di Studio Tanah Liat. Seniman yang berkegiatan pada Studio Tanah Liat memang kurang terlihat pada sejarah perkembangan seni rupa di Yogyakarta. Pada perkembangannya MDTL juga kurang terlihat eksistensinya dibandingkan museum lain yang ada di Yogyakarta.

Bangunan Museum Dan Tanah Liat Yogyakarta terletak di Kasihan, Yogyakarta terdiri dari dua bangunan, bangunan pertama terdiri dari area kafe dan retail dan bangunan utama berupa area pameran, *office*, dan *storage* karya. Kedua bangunan ini memiliki karakteristik yang hampir sama,

namun dalam pengelolaannya terdapat kesenjangan antar ruang yang hanya dipersatukan oleh nama dan naungan Museum Dan Tanah Liat. Oleh karena itu, penulis merasa bahwa perlu adanya keterkaitan dari keseluruhan ruang yang ada pada bangunan museum sehingga dapat menciptakan museum yang lebih sistematis dan memudahkan aktivitas bagi penggunanya.

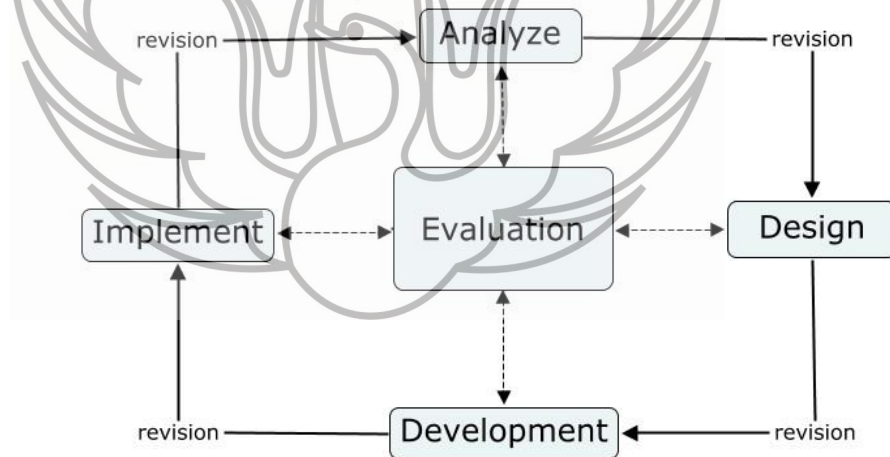
Di tahun 2022 ini Bangunan MDTL sudah lama tak beroperasi karena beberapa hal, seperti pandemi covid 19, sehingga menyebabkan fungsi bangunan museum tidak berjalan sebagaimana mestinya. Dengan luasan yang terbatas, *owner* MDTL memiliki harapan untuk mengembalikan lagi fungsi museum dengan tujuan mengedukasi masyarakat umum dan seniman muda pada khususnya tentang sejarah perkembangan seni rupa di Yogyakarta dari sisi seniman yang termarginalkan dengan cara memamerkan karya koleksinya pada bangunan yang memiliki ciri khas, sehingga dapat menarik minat pengunjung.

Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan harapan pemilik dan seluruh pengguna Museum Dan Tanah Liat ke dalam perancangan interior bangunan. Maka dari itu pada perancangan ini menitikberatkan pada masalah identitas, pembagian fungsi ruang dan pengaturan sirkulasi antar ruang pada bangunan museum, sehingga mampu menjadi museum yang sistematis dan mampu menjaga karya dengan baik.

B. METODE DESAIN

1. Proses Desain/Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang digunakan dalam mendesain museum ini menggunakan metode *ADDIE model design method*. Merupakan singkatan untuk 5 proses pengembangan desain, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). ADDIE merupakan suatu proses pengembangan desain yang berasal dari Florida State University, untuk mengatur proses dalam merumuskan sistem instruksional pada program pelatihan militer yang memadai. Dengan suksesnya konsep tersebut, tahun demi tahun terus menjadi tumbuh dan tahapan-tahapan ADDIE senantiasa diperbaharui untuk menyesuaikan pertumbuhan jaman serta pada kesimpulanya proses itu saat ini jadi lebih interaktif serta dinamis. Pada tahun 70-an ADDIE terus semakin terkenal seperti yang diketahui saat ini (Dodsworth, 2009).



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain ADDIE

(Sumber: WIKIPEDIA)

a. Analisis

The Client. Pada proyek residensial, klien bisa membantu desainer untuk mengenali bagaimana ruangan digunakan setiap harinya. Sebaliknya pada proyek komersial, desainer dapat mengenali aktivitas dalam suatu ruangan melalui apa yang dilakukan para pengguna.

The Briefing. Desainer serta klien bisa bertukar ide dan saling mengisi satu sama lain.

Collecting Information. Desainer harus menciptakan sesuatu yang tidak biasa, yang belum terbayangkan oleh klien, sesuatu yang extraordinary.

Analysing Information. Terdapat 2 metode yang diketahui bisa membantu proses analisis serta pengembangan, *brainstorming* dan *mind mapping*. Brainstorming adalah aktivitas yang dirancang untuk menghasilkan banyak ide (biasanya dilakukan pada aktivitas grup). Sedangkan Mind Map adalah diagram yang digunakan untuk merepresentasikan ide secara visual serta menyatukan antara permasalahan dan pemikiran..

b. Desain

Researching Concept. Pada tahap ini adalah tahap evaluasi terhadap konsep yang sudah ada sebelumnya.

Communicating Concept. Mengkomunikasikan konsep, salah satunya dengan cara membuat *mood boards* dan mempresentasikan sketsa-sketsa konsep.

Understanding Spatial Relationship through Technical Drawing. *Technical drawing* atau gambar teknik membantu desainer untuk memahami ruang dengan detail.

Understanding through Models. Model adalah metode tiga dimensi untuk memvisualkan ruangan dalam bentuk tiga dimensi.

The Plan. Rencana dalam bentuk gambar kerja secara detail. Gambar kerja dibuat dengan skala yang disesuaikan dengan data dilapangan.

c. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap *development*, permasalahan desain dan kebutuhan klien ditransformasikan menjadi sebuah solusi. *Quick sketches, writing, dan drawing* manual untuk memudahkan membuat detail dengan jelas.

The Human Interface. Adalah hal yang berhubungan dengan pengguna (manusia). Pada poin ini desainer harus memperhatikan aspek dekoratif dan terfokus pada pengalaman pengguna terhadap ruang dan objek yang ada di dalam ruang.

Sustainable Design. Desain berkelanjutan adalah satu aspek yang harus diperhatikan. Pada masa ini, banyak sesuatu yang didesain dengan tidak memikirkan keberlanjutan benda tersebut dan dalam jangka waktu panjang memberikan dampak buruk ke lingkungan yang ada disekitarnya.

d. *Implementation (Pelaksanaan)*

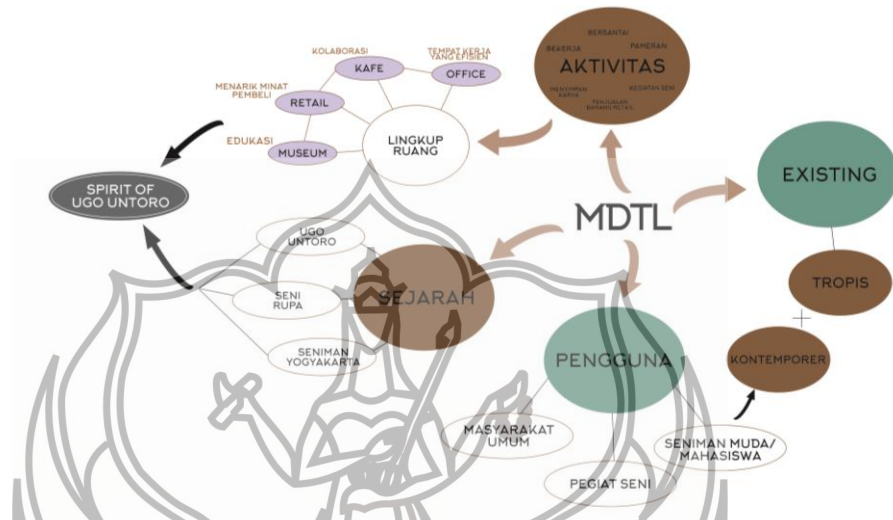
Pada tahap ini desainer bekerja sama dengan kontraktor dan vendor karena berhubungan dengan kontruksi. Dalam tahap ini desainer tetap harus melakukan *site visit check* dengan rutin agar tidak terjadi miskomunikasi dan kesalahan dalam pengerjaan.

e. *Evaluasi*

Sebenarnya, pada tahap evaluasi dapat dilakukan di tahap manapun. Namun evaluasi yang biasa dilakukan oleh desainer secara formal adalah saat desainer melakukan *revisit* proyek dalam rangka

mempelajari proyek tersebut setelah proyek selesai (biasanya enam bulan sampai satu tahun setelah proyek dinyatakan selesai).

2. Metode desain



Gambar 1.2 *Mind Mapping* Pencarian Gaya
(Sumber: Analisis Amirul Idrus, 2022)

Mind mapping adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep merupakan alat berpikir organisasional yang sangat hebat dan juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. (Tony Buzan 2008:4).

Menurut Tony Buzan, *Mind Mapping* dapat membantu kita untuk banyak hal seperti: merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar lebih cepat dan efisien serta melatih gambar keseluruhan.