

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
ARKEOLOGI CANDI PRAMBANAN**



oleh :

Imam Nur Khasan

NIM 1712105023

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

2023

2023

*MUSEUM INTERIOR DESIGN ARCHEOLOGY
OF PRAMBANAN TEMPLE*

ABSTRACT

Prambanan Temple Museum is a museum located in the Prambanan Temple Tourism Park Complex. This joglo-shaped museum contains a collection of historical and valuable objects in the form of statues, artifacts, pottery, pictures of the structure of the Shiva Temple, animal fossils to the legend of Roro Jonggrang. The museum complex is divided into three exhibition rooms, one audio-visual room, two pavilions and one outdoor museum containing many statues. Prambanan Temple is a national and international tourist destination. The Prambanan Temple Complex is one of the largest relics of the Hindu kingdom in Southeast Asia so that many tourists visit. However, in reality, not many visitors to the Prambanan Temple complex enter the Prambanan Museum. Therefore, it is necessary to carry out an update to increase visitor interest in the Prambanan Museum. "The Great Journey of Civilization" is a design concept used to solve problems at the Prambanan Museum. The modern style is applied to the design of the museum as a form of implementation of today's growing developments.

Keywords: Museum, Modern, History, Prambanan, Hindu

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
ARKEOLOGI CANDI PRAMBANAN

ABSTRAK

Museum Candi Prambanan merupakan sebuah museum yang berada di dalam Kompleks Taman Wisata Candi Prambanan. Museum berbentuk joglo ini berisi koleksi benda-benda bersejarah dan berharga berupa arca, artefak, gerabah, gambar struktur Candi Siwa, fosil hewan hingga legenda Roro Jonggrang. Kompleks museum ini terbagi dalam tiga ruang pameran, satu ruang audio visual, dua buah pendopo dan satu buah museum outdoor yang berisi banyak arca. Candi Prambanan merupakan destinasi wisata nasional dan internasional. Kompleks Candi Prambanan termasuk salah-satu peninggalan kerajaan hindu terbesar se-Asia Tenggara sehingga banyak wisatawan yang berkunjung. Namun pada kenyataannya tidak banyak pengunjung di komplek Candi Prambanan yang masuk ke dalam Museum Prambanan. Oleh sebab itu perlu dilakukan renovasi untuk meningkatkan minat pengunjung terhadap Museum Prambanan. “The Great Journey of Civilization” adalah konsep perancangan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pada Museum Prambanan ini. Dengan menerapkan edukasi Gaya modern diterapkan terhadap perancangan museum sebagai bentuk implementasi dari perkembangan zaman sekarang yang semakin berkembang.

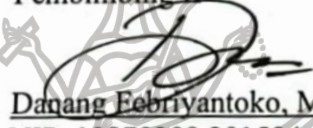
Kata kunci : Museum, Modern, Sejarah, Prambanan, Hindu


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

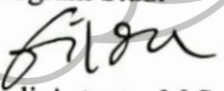
PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM ARKEOLOGI CANDI PRAMBANAN diajukan oleh Imam Nur Khasan NIM 1712105023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

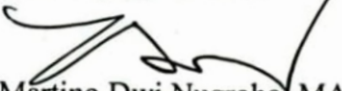
Pembimbing I


Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001/NIDN. 0027077005
Pembimbing II



Danang Febriyantoko, M.Ds.
NIP. 19870209 201504 1 001/NIDN. 0009028703
Cognate/Anggota


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


Setya Budi Astanto, M.Sn.
NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304
Ketua Jurusan/Ketua


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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Kharjo, M.Hum.
NIP. 19641108 199303 1 001/NIDN. 00081 16906



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, 5 Januari 2023



Imam Nur Khasan
NIM 1712105023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM ARKEOLOGI CANDI PRAMBANAN”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kemudahan dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Bapak Suyatno, Ibu Umbarwati selaku kedua orang tua, dan keluarga besar yang dengan penuh perhatian memberikan dukungan dan doanya hingga dapat terselesaikan tugas akhir ini.
3. Yth Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, M.T. dan Bapak Danang Febriantoko, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan semangat untuk penyusunan tugas akhir.
4. Yth Dosen Wali Bapak Danang Febriantoko, M.Ds. yang selalu senantiasa membimbing dan mendidik penulis hingga terselesaikan tugas akhir ini.
5. Yth Seluruh Dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama perkuliahan.
6. Kantor PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan & Ratu Boko yang telah memberikan referensi objek untuk perancangan tugas akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.

8. Teman-teman asrama kompleks arafah almunawwir yang telah mendukung lahir maupun batin.
9. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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 semua pihak yang memerlukannya.



Yogyakarta, 5 Januari 2023
Penulis,

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses desain	2
BAB II.....	7
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Tinjauan pustaka umum	7
2. Tinjauan pustaka khusus	11
B. Program Desain	13
1. Tujuan desain	13
2. Fokus / Sasaran Desain	13
C. Data.....	13
1. Deskripsi Proyek.....	13
2. Data Non Fisik.....	14
3. Data Fisik	15
4. Data Literatur	23
D. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	33
BAB III	34
A. Pernyataan Masalah.....	34
B. Ide Solusi Desain.....	34
BAB IV	37
A. Alternatif Desain	37
1. Alternatif Estetika Ruang.....	37
2. Alternatif Penataan Ruang	45
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	48
4. Alternatif Pengisi Ruang (furniture, equipment)	50
5. Alternatif Tata Kondisi	52
B. Evaluasi Pemilihan Desain	74
C. Hasil Desain	75
1. Rendering Perspektif / Presentasi Desain	75

2.Layout	78
3.Furniture Custom	79
4.Detail Khusus	80
BAB V.....	81
A.Kesimpulan	81
B.Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pola sirkulasi	12
Gambar 2.2 Fasad Museum	16
Gambar 2.3 Fasad Museum	16
Gambar 2.4 Sirkulasi Pengunjung	17
Gambar 2.5 Organisasi Ruang	17
Gambar 2.6 Zoning	18
Gambar 2.7 Layout.....	18
Gambar 2.8 Material Lantai Museum	19
Gambar 2.9 Material Lantai Museum	19
Gambar 2.10 Material Dinding Audio Visual.....	20
Gambar 2.11 Material Dinding Audio Visual.....	20
Gambar 2.12 Material Plafon	21
Gambar 2. 13 Furniture dan equitment	22
Gambar 2.14 Pola Sirkulasi.....	26
Gambar 2.15 Literature Ergonomi	28
Gambar 2.16 Literature Ergonomi	28
Gambar 2.17 Literature Ergonomi	28
Gambar 2.18 Literature Ergonomi	29
Gambar 2.19 Gudang Penyimpanan Koleksi	29
Gambar 2.20 Ruang Pameran Dengan Pencahayaan dari samping	30
Gambar 2.21 Ruang Pameran	31
Gambar 3.1 Ideasi Desain	34
Gambar 3.2 Ideasi Solusi Desain	35
Gambar 3.3 Ideasi Solusi Desain	35
Gambar 3.4 Ideasi Solusi Transformasi Desain	36
Gambar 3.5 Ideasi Desain	36
Gambar 4.1 Filosofi Candi Prambanan	41
Gambar 4.2 Moodboard Ruang Koleksi	41
Gambar 4.3 Moodboard Ruang Koleksi	42

Gambar 4.4 Moodboar Audio Visual.....	42
Gambar 4.5 Alternatif Elemen Dekoratif.....	43
Gambar 4.6 Komposisi Warna.....	43
Gambar 4.7 Sketsa Ideasi Desain.....	44
Gambar 4.8 Sketsa Transformasi Bentuk.....	44
Gambar 4.9 Komposisi Material.....	45
Gambar 4.10 Diagram Matrix.....	45
Gambar 4.11 Alternatif Zoning.....	46
Gambar 4.12 Alternatif Layout.....	46
Gambar 4.13 Alternatif Pola Sirkulasi.....	47
Gambar 4.14 Alternatif Rencana Lantai.....	48
Gambar 4.15 Alternatif Rencana Plafon.....	49
Gambar 4.16 Alternatif Rencana Dinding.....	49
Gambar 4.17 Alternatif Furniture.....	51
Gambar 4.18 Alternatif Equipment.....	51
Gambar 4.19 Layout Kelembaban.....	64
Gambar 4.20 Perspektif Ruang Koleksi.....	75
Gambar 4.21 Perspektif Ruang Koleksi.....	75
Gambar 4.22 Perspektif Ruang Koleksi.....	75
Gambar 4.23 Perspektif Ruang Koleksi.....	76
Gambar 4. 24 Perspektif Audio Visual.....	76
Gambar 4. 25 Perspektif Audio Visual.....	77
Gambar 4.26 Perspektif Audio Visual.....	77
Gambar 4.27 Perspektif Audio Visual.....	78
Gambar 4.28 Layout Audio Visual.....	78
Gambar 4.29 Layout Ruang Koleksi.....	79
Gambar 4.30 Detail Khusus.....	79
Gambar 4.31 Detail Khusus.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	33
Tabel 4.1 Pengisi Ruang	50
Tabel 4.2 Jenis Lampu	53
Tabel 4.3 Standarisasi	55
Tabel 4.4 Penghawaan	60
Tabel 4.5 Standard Kenyamanan Termal.....	65
Tabel 4.6 Tabel Hasil Pengukuran.....	66
Tabel 4.7 Evaluasi Pemilihan Desain.....	74



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta adalah daerah tujuan wisata terbesar kedua setelah Bali. Berbagai jenis obyek wisata dikembangkan di wilayah ini, seperti wisata alam, wisata budaya, wisata pendidikan, dan khususnya wisata sejarah yaitu arkeologi candi prambanan. Namun dengan perkembangan zaman modernisasi yang semakin cepat berdampak pada minat masyarakat untuk berkunjung ke tempat wisata sejarah mulai berkurang. Agar obyek wisata sejarah diminati masyarakat dan tetap terjaga dengan baik, maka perlu adanya sebuah museum. Tetapi kondisi yang terjadi pada masa sekarang masih banyak masyarakat yang tidak berminat untuk berkunjung ke museum karena seolah masih dianggap sebagai bangunan kuno dan kurang diperhatikan. Padahal keberadaan museum begitu penting sebagai sarana edukasi, ilmu pengetahuan, dan menambah wawasan bagi masyarakat. Seperti keberadaan museum arkeologi candi prambanan di kompleks candi prambanan yang mana di area kompleks candi tersebut banyak menyediakan obyek wisata berupa peninggalan bangunan candi yang besar maupun kecil banyak tersebar. Bukan hanya wisatawan domestik saja tetapi wisatawan mancanegara juga banyak berkunjung ke lokasi wisata candi prambanan.

Keberadaan Museum Arkeologi Candi Prambanan di Yogyakarta menjadi bagian yang penting untuk dikunjungi dan tujuan wisata sebagai bentuk melestarikan sejarah dan menjadi sarana edukasi bagi masyarakat. Banyak koleksi peninggalan berupa arca dan benda-benda peninggalan dari kerajaan hindu maupun budha yang berada di museum arkeologi candi prambanan tersebut. Museum Arkeologi Candi Prambanan terdiri dari dua bangunan pendopo, tiga ruang pameran, satu ruang audio visual dan area pameran outdoor. Banyak benda-benda dan arca yang ditemukan dari masa ke masa yang dipamerkan sehingga dapat diketahui bahwa adanya suatu peradaban yang besar di masa lalu maka dari itu perlu untuk dijaga dan dilestarikan. Hal tersebut jika dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik,

akan berpotensi menjadi sebuah destinasi menarik bagi wisatawan domestik dan mancanegara. Seiring berkembangnya zaman museum tidak hanya dijadikan tempat untuk menyimpan koleksi atau benda-benda bersejarah saja, tetapi di era modern seperti sekarang dituntut agar dikembangkan menjadi sebuah tempat wisata bagi masyarakat dan sebagai sarana edukasi yang nyaman. Akan tetapi ada beberapa kondisi bangunan yang belum sesuai dan mendukung untuk tujuan tersebut. Seperti halnya dapat dilihat dari ruang audio visual terdapat elemen ruang yang rusak, pencahayaan buatan ruang pameran yang kurang, kemudian untuk sirkulasi pengunjung juga perlu adanya pengembangan sehingga akan lebih nyaman dan juga lingkungan museum yang kurang mendukung untuk terwujudnya tujuan tersebut. Apabila hal ini dapat diperbaharui dan diperhatikan maka tidak menutup kemungkinan akan menjadi museum arkeologi yang memiliki daya tarik tersendiri bagi pengunjung domestik dan mancanegara.

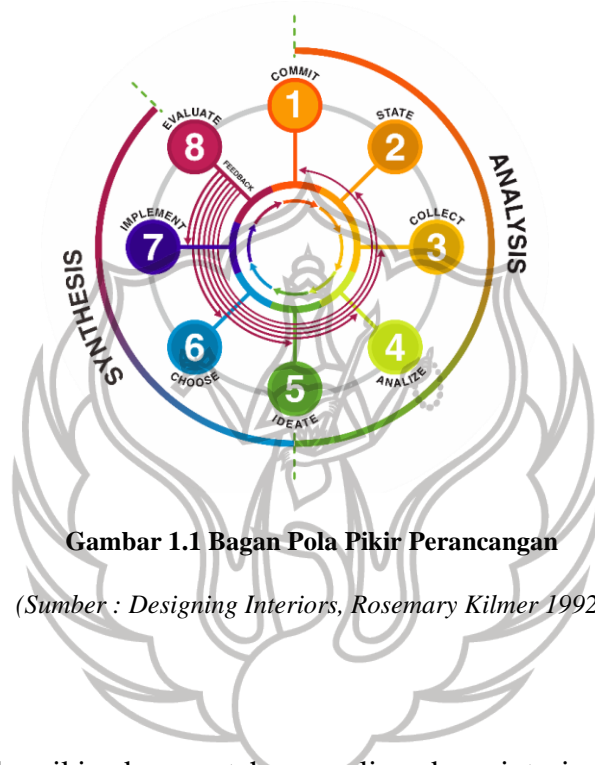
Berdasarkan hal-hal di atas, perancang tertarik untuk membuat perencanaan dan perancangan interior Museum Arkeologi Candi Prambanan sebagai tugas akhir. Dalam proses perancangannya mencakup dua unit pendopo, tiga unit ruang pameran, satu unit ruang audio visual, serta beberapa fasilitas pendukung lainnya. Berdasarkan hal tersebut perancang memilih untuk menggunakan gaya modern dengan tema kearifan lokal di Prambanan serta mengusung konsep "*The Great Journey of Civilization*" yang artinya perjalanan besar sebuah peradaban. Diharapkan dengan perancangan dan perencanaan interior Museum Arkeologi Candi Prambanan tersebut, dapat meningkatkan minat serta daya tarik pengunjung dan sebagai bentuk sarana edukasi yang menarik.

B. Metode Desain

1. Proses desain

Metode perancangan yang digunakan pada Museum Prambanan Yogyakarta ini ialah menggunakan metode yang digagas oleh Rosemary Kilmer. Untuk proses desain Museum Prambanan ini, ada perubahan langkah-langkah yang disesuaikan dengan ketentuan project tugas akhir ini, tetapi tetap mengacu kepada metode dari Rosemary Kilmer. Ada dua

tahap proses desain menurut Rosemary Kilmer, yaitu analisis dan sintesis. Pada tahap analisis ini desainer menghasilkan suatu ide langkah-langkah untuk pemecahan masalah dari hasil identifikasi, penelitian, dan pengkajian. Tahapan sintesis yaitu desainer menghasilkan solusi desain yang didapat dari hasil pengolahan proses analisis yang kemudian solusi desain tersebut akan diterapkan.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber : *Designing Interiors*, Rosemary Kilmer 1992)

Pola pikir dengan tahap analisa dan sintesis digunakan untuk proses perancangan museum parambanan Yogyakarta. Tahap analisa merupakan tahapan programming yang berupa proses menganalisa permasalahan berdasarkan hasil beberapa data yang didapatkan dari hasil data fisik, data non-fisik, literatur, dan data lainnya yang dibutuhkan. Proses sintesis adalah tahap designing yang menghasilkan beberapa alternatif solusi desain yang diperoleh dari hasil proses programming. Beberapa alternatif tersebut akan dipilih yang paling baik dan optimal sebagai solusi desain dari hasil masalah yang ada untuk kemudian diterapkan.

Dalam proses perancangan desain menurut Rosemary Kilmer ada beberapa tahapan berdasarkan bagan pola pikir (gambar 1) dan apa yang akan dilakukan desainer pada tahap tersebut. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah
- b. State* adalah mendefinisikan masalah
- c. Collect* adalah mengumpulkan fakta
- d. Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan
- e. Ideate* adalah mengeluarkan ide yang dituangkan dalam bentuk diagram skematik dan konsep
- f. Choose* adalah memilih alternatif yang paling optimal dari ide-ide yang ada
- g. Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D ataupun 3D dan presentasi yang mendukung
- h. Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan sudahkah memecahkan masalah.

2. Metode desain

a. Tahap Analisis

1) Commit

Mengetahui dari latar belakang keberadaan Museum di Indonesia khususnya di Museum Candi Prambanan Yogyakarta, sudah sepatutnya merancang museum yang baik akan memberikan dampak yang besar bagi generasi selanjutnya.

2) State

Ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan dalam dunia per-Museum, karena berkaitan dengan perkembangan sumber daya manusia ke depannya. Seperti minat masyarakat yang minim, ketertarikan untuk berkunjung masih kurang, tempat yang mengedukasi tentang sejarah, dan pengalaman masyarakat terhadap interior museum menjadi masalah yang perlu dipecahkan untuk diselesaikan.

3) Collect

Pada metode ini, pengumpulan data dan masalah dilakukan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

a) Survei Lapangan

Survey dilakukan untuk mendapatkan informasi sesuai kebutuhan dalam perancangan, yaitu dengan mengunjungi tempat yang bersangkutan. Informasi data yang dibutuhkan mencakup layout lokasi, foto kondisi dilapangan, data existing dan kegiatan didalamnya.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pihak pengelola dan karyawan yang bersangkutan, seperti jumlah karyawan, struktur organisasi, jam operasional museum, rata-rata pengunjung, kondisi lingkungan sekitar dan wawancara kepada pengunjung untuk mengetahui tingkat kenyamanan dan kepuasan terhadap kunjungan di museum tersebut.

c) Studi Literatur

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data dengan mencari referensi, bahan-bahan teori dan berbagai sumber yang diperlukan terkait dengan perancangan. Studi literatur dalam perancangan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi/data-data terkait fungsi, definisi, jenis dan semua hal yang dibutuhkan dalam proses perancangan Museum Prambanan Yogyakarta.

d) Referensi

Referensi pencarian ide desain museum dari berbagai sumber seperti internet dan buku desain interior yang akan dijadikan acuan dalam mendesain.

4) Analisa

Menganalisa dari hasil metode kualitatif kemudian memilih data yang tepat untuk di desain dan di rancang.

b. Tahap Syntesis

5) Ideate

Setelah memperoleh data akan dilakukan desain skema dan konsep oleh pendesain untuk menumpahkan ide yang ada mengenai objek perancangan. Setelah itu membuat konsep sesuai dengan solusi.

6) Choose

Memilih alternatif ide dengan sketsa objek berdasarkan hasil dari data yang sudah diperoleh.

7) Implement

Mengimplementasikan hasil dari ide dan data kedalam bentuk sketsa, final drawing, denah dan gambar, sehingga diperoleh solusi dan desain yang sesuai. Evaluate Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

8) Feedback.

Merupakan sebutan yang dipakai untuk melaksanakan evaluasi dalam setiap tahap poses desain. Langkah ini untuk membandingkan hasil dari desain dengan proses pengerjaan proyek yang berlangsung di lapangan.