

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KRETEK**

**KABUPATEN KUDUS**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Dita Anas Tasya**

**NIM 1912203023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KRETEK  
KABUPATEN KUDUS**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Dita Anas Tasya**

**NIM 1912203023**

Tugas Akhir diajukan kepada  
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2023

## PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KRETEK KABUPATEN KUDUS

### Abstrak

Museum kretek merupakan museum rokok pertama di Indonesia yang di dalamnya memuat sejarah perkembangan rokok kretek dari era tradisional sampai modern. Selain sebagai sebuah museum yang menyimpan artefak peninggalan budaya kretek, museum ini menjadi salah satu ikon kota kudus yang menjadi tujuan wisata sejarah masyarakat dari berbagai daerah. Namun kenyataan pada saat ini, museum kretek mengalami penurunan jumlah pengunjung setiap harinya. Disamping karena peralihan minat masyarakat kepada wisata religi di Kota Kudus, museum ini juga kurang diperhatikan oleh pemerintah. Banyak fasilitas museum mengalami kerusakan sejak era pandemi. Perancangan ini bertujuan menghadirkan sebuah museum yang dapat mengembalikan identitas kudus sebagai Kota Kretek melalui wisata edukasi yang dapat menyampaikan sejarah kretek secara sistematis, mudah, dan jelas. Penggunaan gaya *modern classic* dengan tema tari kretek menjadi salah satu langkah dalam perancangan ini untuk mengembalikan nilai lokalitas kota kudus dengan tampilan modern. Metode desain yang digunakan adalah metode *design thinking model in teaching and learning* dengan pendekatan *transforming tradition*. Penerapan tema tari kretek dapat dilihat pada bentuk ornamen pada elemen pembentuk ruang seperti partisi, plafond, dan furniture yang ada di dalamnya.

Kata kunci: rokok kretek, museum, tari kretek, modern klasik

## **INTERIOR DESIGN OF KRETEK MUSEUM, KUDUS DISTRICT**

### **Abstract**

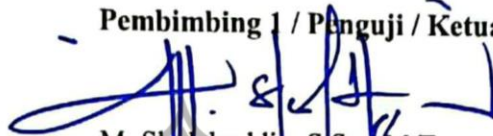
*The Kretek Museum is the first cigarette museum in Indonesia that contains the story of the development of kretek cigarettes from traditional to modern times. Apart from being a museum that stores artifacts from the kretek culture, this museum is one of the icons of the this city which is a historical tourist destination for people from various regions. But in reality at this time, the kretek museum is experiencing a decrease in the number of visitors every day. Apart from the shift in public interest to religious tourism in the city, the government also pays little attention to this museum. Many museum facilities have been damaged since the pandemic era. This design aims to present a museum that can restore Kudus identity as a city of kretek through educational tours that can convey the history of kretek in a systematic, easy and clear way. Modern classic style with the theme of kretek dance is one of the steps in this design to restore the local value of Kudus city with a modern look. The design method used is “design thinking model method in the teaching and learning” process with the “transforming tradition” approach. The application of the kretek dance theme can be seen in the form of ornaments on the space-forming elements such as partitions, ceilings, and furniture inside.*

*Keywords: kretek cigarettes, museum, kretek dance, modern classics*

Tugas akhir perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KRETEK KABUPATEN KUDUS**  
diajukan oleh Dita Anas Tasya, NIM 1912203023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diterima.

**Pembimbing 1 / Penguji / Ketua Sidang**



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

**Pembimbing 2 / Penguji**



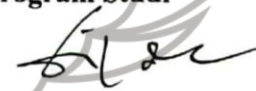
Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19870209 201504 1 001 / NIDN 0009028703

**Cognate / Penguji Ahli**



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

**Ketua Program Studi**



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

**Ketua Jurusan**



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

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

## KATA PENGANTAR

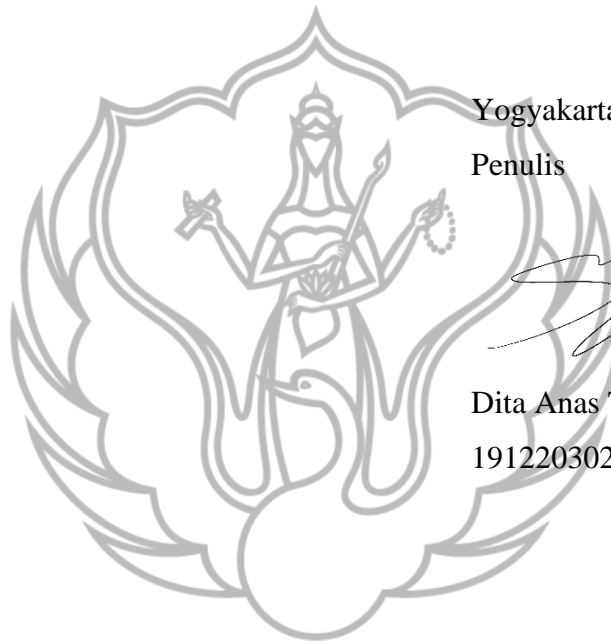
Segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Museum Kretek Kudus” sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi S-1 Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, adik-adik, dan nenek saya yang selalu memberikan doa dan dukungannya selama penyusunan tugas akhir ini.
3. Yth. Bapak M. Sholahuddin S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Danang Febriyantoko S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing saya dalam penyusunan tugas akhir.
4. Yth. Ibu Riza Septriani Dewi S.Ds., M.Ds. selaku dosen wali.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto selaku Ketua Prodi Desain Interior.
6. Pimpinan serta staff Museum Kretek Kudus yang bersedia memberikan izin untuk menjadikan Museum Kretek sebagai objek perancangan tugas akhir.
7. *Special thanks to* manusia-manusia absurd luar biasa; Farah, Salwa, Nenek Mute, Inas, Ria, Firly, Sasmita yang senantiasa membantu dan memberikan semangat dalam proses penyusunan tugas akhir.
8. Teman-teman penulis: Lita, Nanda, Hana, Alma yang bersedia menjadi narasumber dalam proses pengambilan data tugas akhir.
9. *My one and only bias* Na Jaemin dan NCT Dream yang selalu menjadi inspirasi dan penyemangat penulis melalui karya-karyanya yang selalu memberikan energi positif.

10. Serta pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang turut membantu selama penyusunan Karya Desain Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat terbuka untuk para pembaca demi menyempurnakan penulisan tugas akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca.



Yogyakarta, 30 Mei 2023

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dita Anas Tasya', is written over the right side of the watermark logo.

Dita Anas Tasya

1912203023

## PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Dita Anas Tasya

NIM : 1912203023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu 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, 30 Mei 2023

Penulis



Dita Anas Tasya

1912203023



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	3
KATA PENGANTAR .....	5
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR .....	10
DAFTAR TABEL.....	12
BAB I PENDAHULUAN .....	13
A. Latar Belakang.....	13
B. Metode Desain .....	15
BAB II PRA DESAIN .....	18
A. Tinjauan Pustaka .....	18
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ) .....	25
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	63
A. Permasalahan Desain.....	63
B. Ide dan Solusi Desain .....	63
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	66
A. Alternatif Desain .....	66
C. Hasil Desain.....	86
BAB V PENUTUP.....	91
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN.....	95
A. Hasil Survey .....	95
B. Proses pengembangan desain .....	97
C. Presentasi desain.....	100
D. RAB .....	103

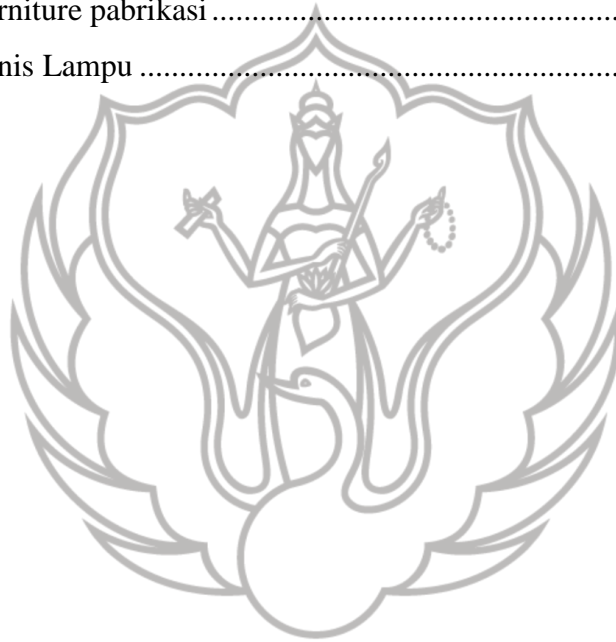
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Museum Kretek.....	26
Gambar 2.2 Tampak Depan Bangunan Museum Kretek .....	27
Gambar 2.3 Fasad Bangunan Museum .....	28
Gambar 2.4 Denah eksisting Museum .....	29
Gambar 2.5 Site Analysis.....	29
Gambar 2.6 Layout dan Potongan.....	32
Gambar 2.7 Zoning dan Sirkulasi .....	32
Gambar 2.8 Citra dan Atmosfer Ruang.....	34
Gambar 2.9 Lantai Terrazzo .....	34
Gambar 2.10 Elemen dinding pada area display.....	35
Gambar 2.11 Atap dan Pilar Penyangga .....	36
Gambar 2.12 Titik lampu eksisting.....	36
Gambar 2.13 Penghawaan.....	37
Gambar 2. 14 Akustik ruang .....	38
Gambar 2.15 Struktur organisasi museum.....	44
Gambar 2. 16 grafik pengunjung museum kretek.....	48
Gambar 2. 17 alur sirkulasi pengunjung .....	49
Gambar 2. 18 Museum Sampoerna.....	50
Gambar 2. 19 Tokyo Metropolitan art museum.....	51
Gambar 2.20 teknik display object museum .....	51
Gambar 2. 21 Wall Mounted Display .....	52
Gambar 2. 22 Hanging Display.....	52
Gambar 2. 23 Open Display.....	53
Gambar 2. 24 Container Display.....	53
Gambar 2. 25 Interactive Display .....	54
Gambar 2. 26 Modular Display.....	54
Gambar 2. 27 pencahayaan museum .....	55
Gambar 3. 1 mind map ideasi .....	64
Gambar 4. 1 Alternatif Suasana Ruang.....	66
Gambar 4. 2 gaya dan tema.....	67
Gambar 4. 3 tari kretek.....	69

Gambar 4. 4 cengkeh.....	69
Gambar 4. 5 komposisi warna art deco .....	70
Gambar 4. 6 komposisi bentuk.....	71
Gambar 4. 7 penerapan gaya pada dinding .....	71
Gambar 4. 8 penerapan gaya pada lantai .....	72
Gambar 4. 9 penerapan gaya pada plafond .....	72
Gambar 4. 10 elemen estetis .....	73
Gambar 4. 11 matrix diagram .....	73
Gambar 4. 12 bubble diagram alt. 1 .....	74
Gambar 4. 13 bubble diagram alt. 2.....	74
Gambar 4. 14 zoning & sirkulasi alt. 1 .....	75
Gambar 4. 15 zoning & sirkulasi alt. 2 .....	75
Gambar 4. 16 layout alt. 1 .....	76
Gambar 4. 17 layout alt. 2 .....	76
Gambar 4. 18 rencana lantai alt. 1.....	77
Gambar 4. 19 rencana plafon alt. 1 .....	78
Gambar 4. 20 proyektor interactive .....	81
Gambar 4. 21 AC ceiling mounted cassette.....	84
Gambar 4. 22 speaker.....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Koleksi Museum Kretek .....	38
Tabel 2. 2 Narasi Storyline Museum Kretek.....	45
Tabel 2. 3 Data Statistic Jumlah Pengunjung Museum Kretek.....	48
Tabel 2. 4 Daftar Keb. Ruang .....	61
Tabel 2. 5 Kriteria desain .....	62
Tabel 4. 1 Alternative Furniture custom .....	78
Tabel 4. 2 furniture pabrikan .....	80
Tabel 4. 3 Jenis Lampu .....	82



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kota Kudus merupakan kota yang terkenal dengan penghasil rokok kretek terbesar di Jawa Tengah bahkan karena besarnya peranan industri rokok, menjadikan kota ini dijuluki sebagai Kudus Kota Kretek. Baru-baru ini, Kementerian Keuangan memutuskan untuk menaikkan tarif cukai hasil tembakau (CHT) alias cukai rokok mulai 1 Januari 2023. Kenaikan tarif cukai sigaret rata-rata sebesar 10% pada 2023-2024 dilakukan untuk mendukung target penurunan prevalensi merokok anak. Kemudian, kenaikan cukai jenis Sigaret Kretek Tangan (SKT), kenaikan maksimum sebesar 5%, dengan pertimbangan keberlangsungan tenaga kerja. Akibat dari kenaikan tarif cukai setiap tahunnya berimbas langsung pada jumlah produksi rokok kretek tangan yang semakin menurun hingga tidak jarang produsen rokok kretek mengalami kerugian dan berujung bangkrut. (RHB Trade Smart, 2023).

Kota Kudus merupakan kota yang terkenal dengan penghasil rokok kretek terbesar di Jawa Tengah bahkan karena besarnya peranan industri rokok di kota ini menjadikan kota ini dijuluki Kudus Kota Kretek. Menurut cerita yang beredar dikalangan masyarakat, eksperimen rokok kretek pertama kali ditemukan sebagai obat untuk asma. Namun seiring peminatnya yang semakin tinggi diiringi dengan kemerosotan industri Batik Kudus pada abad-17, rokok kretek lambat laun menjadi salah satu penggerak ekonomi utama masyarakat Kudus. (Sunaryo, 2013) Setelah Jepang masuk ke Indonesia, industri ini berangsur-angsur mulai hilang karena sulitnya mendapat bahan baku dan kondisi ekonomi yang tidak stabil. Sampai saat ini hanya beberapa industri rokok yang dapat bertahan salah satunya Djarum, Sukun, dan Sampoerna yang cukup terkenal di Indonesia.

Untuk mengenang sejarah industri rokok kretek di tanah jawa sebagai salah satu penggerak perekonomian terbesar di Kota Kudus, dibuatlah Museum Kretek pada 3 Oktober 1986. Museum ini awalnya dibiayai dan dikelola oleh Persatuan Pengusaha Rokok Kudus (PPRK) namun karena keterbatasan dana,

museum ini dipindahtangankan kepada Pemerintah Kabupaten Kudus. Museum kretek memperkenalkan sejarah munculnya rokok kretek, proses produksi rokok kretek dari cara tradisional sampai modern. Terdapat juga ruang khusus yang menceritakan kontribusi Raja Kretek Nitisemito dalam membantu meningkatkan perekonomian masyarakat Kudus. Selain itu terdapat koleksi berbagai macam merk rokok, bahan-bahan pembuatan rokok dari berbagai daerah, peralatan pembuatan rokok, para tokoh industri rokok, serta benda-benda promosi rokok dari zaman dulu sampai sekarang.

Sampai saat ini museum kretek masih menjadi salah satu destinasi wisata yang aktif dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai daerah. Namun beberapa tahun terakhir, museum ini mengalami penurunan jumlah pengunjung yang cukup signifikan terutama pada era pandemi. Jumlah pengunjung yang biasanya mencapai ratusan setiap harinya menurun menjadi puluhan pengunjung saja setiap minggunya. Gedung utama museum kretek dinilai kurang menarik oleh masyarakat terutama generasi muda. Terdapat beberapa pendapat masyarakat bahwa museum ini terlalu membosankan, tidak interaktif, dan kurang terawat sehingga membuat masyarakat lokal enggan untuk berkunjung. Hal ini didukung pula dengan adanya pembangunan *water park* di area Museum Kretek yang awalnya bertujuan untuk menarik minat masyarakat tetapi juga berpotensi mengalihkan perhatian dan fokus tujuan masyarakat berkunjung ke museum.

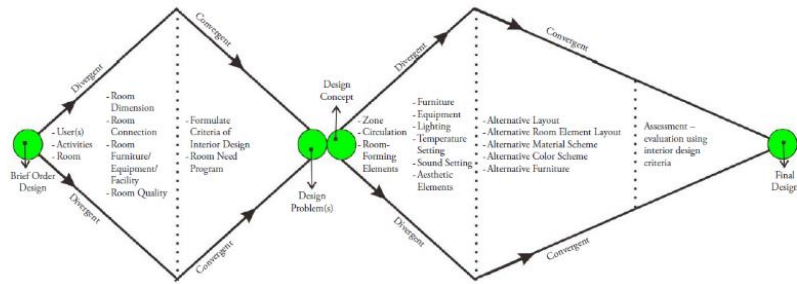
Penerapan desain yang menarik dan tepat dapat menarik minat masyarakat dan membantu menstimulasi rasa ingin tahu masyarakat terhadap sumber edukasi yang ditawarkan oleh museum. Dalam hal ini, penulis ingin merancang interior museum kretek sebagai sebuah museum yang kembali merepresentasikan Kota Kudus sebagai kota kretek melalui desain modern yang searah dengan perkembangan zaman dengan tetap mempertahankan bangunan tradisionalnya. Diharapkan melalui pendekatan ini, nilai-nilai kearifan lokal dan budaya yang diadaptasi dapat membangun citra museum yang kuat sebagai ikon Kota Kudus yang tercermin pada perancangan interior Museum Kretek.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Museum Kretek mengadaptasi metode *Design Thinking Model in Teaching and Learning* dari ibu Suastiwi Triatmodjo dalam pembelajaran desain interior yang merupakan pengembangan dari model *double diamonds*. Langkah-langkah proses desainnya terdiri dari *emphaty*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test-evaluation*.

1. *Emphaty* merupakan proses berpikir secara divergen mencari seluas-luasnya informasi dan data melalui tahapan observasi, wawancara, dan studi pustaka.
2. *Define* mencoba untuk menyaring dan mengerucutkan data-data yang telah didapat untuk menghasilkan kriteria desain, program kebutuhan ruang, dan *problem statement*.
3. *Ideation* merupakan tahap pencarian ide untuk menjawab permasalahan desain dengan tepat melalui tahap *brainstorming*, *mind map*, *2d sketch*, dll.
4. *Prototype* merupakan proses menghasilkan beberapa ide alternatif yang diharapkan dapat menjawab permasalahan desain. Kemudian memilih alternatif desain yang dianggap terbaik untuk diwujudkan kedalam *prototype* yang lebih nyata melalui 3d atau maket.
5. *Test-evaluation* proses menguji atau menilai alternatif desain terpilih menggunakan kriteria desain yang telah dibuat sebelumnya.



Empathy	Define-Ascertain	Ideation	Prototype	Test-Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observation on user(s)</li> <li>- Interview with client(s)</li> <li>- Surveying user(s) using a questionnaire</li> <li>- Literature study</li> <li>- Field and physical data</li> <li>- Appreciating object's design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpret the finding</li> <li>- Discover its meaning</li> <li>- Identify the theme</li> <li>- Choose and compact</li> <li>- Find an insight</li> <li>- Put opportunities in a framework</li> <li>- Make program</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorm</li> <li>- Jam/Charette</li> <li>- Exploration, visual and tactile experiment</li> <li>- 3-D shape experiment</li> <li>- 2-D sketch</li> <li>- Graphic notes</li> <li>- Mood board</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototype</li> <li>- Mock-up</li> <li>- Role play</li> <li>- Creating a story</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Test, assessment</li> <li>- Weighing</li> <li>- Feedback</li> <li>- Lesson learned</li> </ul>

Gambar 1.1 Design Thinking Model in Teaching and Learning  
(Sumber: Triatmodjo, 2020)

## 2. Metode Desain

### a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan museum kretek adalah pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer didapat melalui observasi langsung ke lapangan. Sedangkan data sekunder didapat melalui sumber-sumber literasi yang mendukung data primer seperti buku, jurnal, dan abstrak.

#### 1) Data Primer

Dalam mengumpulkan data primer terdapat beberapa cara:

- Observasi langsung ke lokasi *existing* dimana perancang dapat mengambil data fisik maupun non-fisik serta melakukan pengamatan langsung berbagai aktivitas yang terjadi di dalam museum.
- Interview, wawancara dengan staff/pengelola museum atau beberapa pengunjung untuk mendapatkan informasi dan penilaian dari sudut pandang orang awam terkait museum kretek.



- Dokumentasi berupa foto ruang dalam museum yang dapat membantu menggambarkan suasana ruang, pola sirkulasi, dan beberapa elemen pembentuk ruang lainnya.

## 2) Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui studi pustaka untuk mendapatkan informasi tambahan yang menjadi dasar perencanaan dalam memperdalam analisa perancangan. Data dapat diperoleh melalui sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel, dan berita di internet.

### **b. Metode Pencarian Ide**

Dalam pencarian ide, perancang dapat mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya melalui *brainstorming* atau *mind mapping*. Pencarian ide perlu pemahaman mendalam terhadap informasi dan permasalahan yang dihadapi. Tahapan yang perlu dilakukan adalah melakukan analisis terkait program kebutuhan ruang berdasarkan data yang telah di dapat. Kemudian membuat skematik desain dengan beberapa cara seperti membuat *matrix diagram*, *bubble plan*, *blockplan*, dan membuat beberapa alternatif layout yang dapat menggambarkan sirkulasi pada area museum. Untuk membantu menyaring beberapa ide desain agar sesuai dengan permasalahan desain yang dihadapi, diperlukan suatu kriteria desain untuk membatasi ruang lingkup perancangan sehingga menghasilkan solusi desain yang menjawab permasalahan yang ada.

### **c. Metode Evaluasi**

Evaluasi merupakan langkah terakhir setelah proses perancangan dimana merupakan proses uji coba desain yang dihasilkan dapat dievaluasi kesalahan dan kekurangannya. Melalui tahapan ini, kesalahan pada implementasi desain dapat diperbaiki sebelum mendapatkan desain final. Metode evaluasi dapat melalui evaluasi mandiri dengan membuat kriteria desain dan konsultasi dengan dosen pembimbing untuk melihat apakah hasil rancangan sudah menjawab permasalahan yang terjadi di lapangan.