

**PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A
MUSEUM RONGGOWARSITO SEMARANG**



PERANCANGAN

Rahmat Hari Prasetya

121 0002 123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA 2018**

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A MUSEUM RONGGOWARSITO SEMARANG



PERANCANGAN

Rahmat Hari Prasetya

121 0002 123

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

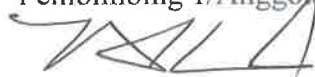
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior

2018

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A MUSEUM RONGGOWARSITO SEMARANG

diajukan oleh Rahmat Hari Prasetya, NIM 121 0002 123, Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 9 Agustus 2018.

Pembimbing 1/Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NP. 19770315 200212 1 005

Pembimbing 2/Anggota



Arbanu Wisnu A, S.Sn., MT.
NIP. 19740713 200212 1 001

Cognate/Anggota



Bambang Prantono, Ssn. M.A.
NIP. 19030830 200501 1 001

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodra P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NP. 19770315 200212 1 005



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, 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 kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Bapak dan Ibu sebagai orang tua satu-satunya dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a. Ramadhono Widayat Raharjo dan Nikmah Wahyudati.
3. Yth. Bpsk Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Dan Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn.,M.T. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
5. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
8. Pimpinan serta para staf PSDI ISI Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.

9. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Muhammad Akbar Bangkit dan Aviato Nugroho.
10. Teman-teman seperjuangan Indis (PSDI 2012).
11. Rimandha Tasya, Darryl, Tri Wibowo Singgih Siswanto, dan Aditya Amir Saputra yang membantu dalam segala hal, dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 28 Desember 2017 Penulis

Rahmat Hari Prasetya

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A MUSEUM RONGGOWARSITO SEMARANG

Rahmat Hari Prasetya

ABSTRAK

Museum Ronggowarsito merupakan museum umum yang terletak pada persimpangan jalan layang menuju Bandara Ahmad Yani. Pada tahun 1975 oleh proyek rehabilitasi dari permuseuman Jawa Tengah dan secara resmi dibuka oleh Prof. Dr, Fuad Hasan pada tahun 1989. Bangunan ini mempunyai empat gedung utama yang masing masing memiliki dua lantai. Pada perancangan ini menggunakan teori pendekatan tematik. Untuk menjawab kebutuhan dan fungsi ruang menggunakan prinsip adaptasi visual dari Kota Lama dengan gaya colonial. Penggunaan warna monokromatik akan mengurangi fokus pada estetis ruang agar koleksi tidak terkaburkan. Penggunaan teknologi sensor gerak dipilih sebagai penggerak otomatis pada beberapa ruang audiovial.

Kata kunci: Kota Lama, Kolonial, Sejarah.

PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG A MUSEUM RONGGOWARSITO SEMARANG

Rahmat Hari Prasetya

ABSTRACT

The Ronggowarsito Museum is a public museum located at the intersection of the overpass to Ahmad Yani Airport. In 1975 by the rehabilitation project of the Central Java museum and officially opened by Prof. Dr, Fuad Hasan in 1989. The building has four main buildings, each of which has two floors. In this design using the thematic's theory. To answer the needs and functions of space use the principle of visual adaptation of the Old City in colonial style. The use of monochromatic colors will reduce the focus on aesthetic space so that the collection is not obscured. The use of motion sensor technology is chosen as an automatic drive in some audiovisual spaces.

Keywords: Semarang Old City, Colonial Style, History.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	4
a) Analisis (<i>programming</i>).....	5
b) Sintesis (skematik desain).....	5
c) Evaluasi.....	5
BAB II. LANDASAN PERANCANGAN	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
B. PROGRAM DESAIN	8
1. Tujuan Perancangan	8
2. Sasaran Perancangan.....	8
3. Cakupan dan Arahan Tugas	9
1. Konsep Desain	9
2. Desain.....	9
3. Pameran.....	9

4. Data	10
A. Diskripsi Umum Proyek.....	10
1) Profil Perusahaan	10
a) Logo	10
b) Visi-Misi	10
B. Data Non Fisik	11
1) Keinginan Klien	11
2) Daftar Pengguna Ruang	11
3) Daftar Kebutuhan	12
4) Fungsi Ruang	14
C. Data Fisik	15
1) Nama Proyek.....	15
2) Kepemilikan	15
3) Peta Lokasi	15
4) Luas Bangunan.....	16
5) Aspek Arsitektur	16
6) Foto Lokasi	18
D. Data Literatur	20
1. Judul Karya	20
a. Pengertian Perencanaan	20
b. Pengertian Interior.....	20
c. Pengertian Museum.....	21
d. Pengertian Ronngowarsito	21
e. Sejarah Semarang.....	21
2. Lingkup Perancangan.....	21
a. Ruang Pameran Tetap dan Temporer.....	22
b. Ruang Audiovisual.....	22
c. Ruang Diorama	22
3. Elemen Perancangan	22

a. Zoning	22
b. Sirkulasi	23
c. Tata Letak.....	23
d. Tata Kondisional	24
e. Pencahayaan.....	25
BAB III. PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI.....	30
A. PERMASALAHAN DESAIN	30
B. IDE DAN SOLUSI	31
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN	32
A. ALTERNATIF DESAIN	32
a) Alternatif Estetika Ruang	32
a. Moodboard	32
b. Sketsa Ide	32
c. Referensi Ruangan	35
d. Referensi Elemen Estetis.....	35
e. Ide Pembentuk Ruangan	36
b) Alternatif Penataan Ruang	36
1. Diagram Bubble	37
2. Diagram Matrix.....	38
3. Block Plan	39
4. Zoning	41
5. Sirkulasi	43
6. Layout	45
c) Alternatif Elemen Pembentuk Ruangan.....	48
d) Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	52
1. Pencahayaan.....	52
2. Penghawaan.....	55

B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	60
a) Estesika Ruang Terpilih	60
a. Moodboard	60
b. Sketsa Ide	61
b) Penataan Ruang Terpilih	62
1. ZONING	62
2. SIRKULASI	63
3. LAYOUT	65
c) Tata Kondisi Ruang Terpilih	66
1. PENCAHAYAAN	66
2. PENGHAWAAN	67
C. HASIL DESAIN	68
1. RENDERING PERSPEKTIF	68
2. LAYOUT	74
3. DETAIL-DETAIL KHUSUS	78
4. BoQ (<i>Bill of Quantity</i>)	83
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan.....	4
Gambar 2.1 Logo Museum Ronggowarsito	10
Gambar 2.2 Peta Lokasi Bangunan.....	14
Gambar 2.3 Peta Lokasi Museum	16
Gambar 2.4 Denah Interior	16
Gambar 2.5 Denah Sirkulasi	17
Gambar 2.6 Denah Eksterior.....	17
Gambar 2.7 Fasad Bangunan	18
Gambar 2.8 Interior Gedung A Lantai 1	18
Gambar 2.9. Interior Gedung A Lantai 1 (Lanjutan)	19
Gambar 2.10 Foto Display Karya Lantai 1	19
Gambar 2.11 Sampel Display Pameran	20
Gambar 2.12 Literatur Zoning Museum	22
Gambar 2.13 Literatur Sirkulasi Museum.....	23
Gambar 2.14 Literatur Penghawaan Museum.....	25
Gambar 4.1 Moodboard	32
Gambar 4.2 Alternatif 1 Konsep Vulkanis.....	32
Gambar 4.3 Alternatif 1 Estetika Ruang.....	33
Gambar 4.4 Alternatif 1 Perspektif Ruang Batu	33
Gambar 4.5 Alternatif 2 Konsep Ruang Keramik.....	34
Gambar 4.6 Alternatif 2 Perspektif Ruang Keramik.....	34
Gambar 4.7 Referensi Ruangan	35
Gambar 4.8 Referensi Elemen Estetis.....	35

Gambar 4.9 Ide Pembentuk Ruang	36
Gambar 4.10 Diagram Bubble Lantai 1	37
Gambar 4.11 Diagram Bubble Lantai 2	37
Gambar 4.12 Diagram Matrix Lantai 1	38
Gambar 4.13 Diagram Matrix Lantai 2	38
Gambar 4.14 Block Plan Lantai 1	39
Gambar 4.15 Block Plan Lantai 2	39
Gambar 4.16 Alternatif 1 Zinong Lantai 1	41
Gambar 4.17 Alternatif 1 Zinong Lantai 2	41
Gambar 4.18 Alternatif 2 Zoning Lantai 1	42
Gambar 4.19 Alternatif 2 Zoning Lantai 2	42
Gambar 4.20 Alternatif 1 Sirkulasi Lantai 1	43
Gambar 4.21 Alternatif 1 Sirkulasi Lantai 2	43
Gambar 4.22 Alternatif 2 Sirkulasi Lantai 1	44
Gambar 4.23 Alternatif 2 Sirkulasi Lantai 2	44
Gambar 4.24 Alternatif 1 Sirkulasi Lantai 1	45
Gambar 4.25 Alternatif 1 Sirkulasi Lantai 2	45
Gambar 4.26 Alternatif 2 Sirkulasi Lantai 1	46
Gambar 4.27 Alternatif 2 Sirkulasi Lantai 2	46
Gambar 4.28 Alternatif 3 Sirkulasi Lantai 1	47
Gambar 4.29 Alternatif 3 Sirkulasi Lantai 2	47
Gambar 4.30 Alternatif 1 Elemen Pembentuk Ruang	48
Gambar 4.31 Alternatif 2 Elemen Pembentuk Ruang	48
Gambar 4.32 Alternatif 3 Elemen Pembentuk Ruang	49
Gambar 4.33 Alternatif 4 Elemen Pembentuk Ruang	49

Gambar 4.34 Alternatif 5 Elemen Pembentuk Ruang.....	50
Gambar 4.35 Alternatif 6 Elemen Pembentuk Ruang.....	50
Gambar 4.36 ALternatif 7 Elemen Pembentuk Ruang	51
Gambar 4.37 Alternatif 8 Elemen Pembentuk Ruang.....	51
Gambar 4.38 Cara Kerja AC Floor Stand	55
Gambar 4.39 Prinsip Kerja Dehumidifier	57
Gambar 4.40 Moodboard	60
Gambar 4.41 Alternatif 1 Konsep Vulkanis.....	61
Gambar 4.42 Alternatif 1 Estetika Ruang	61
Gambar 4.43 Alternatif 1 Perspektif Ruang Batu	62
Gambar 4.44 Alternatif 1 Zoning Lantai 1.....	62
Gambar 4.45 Alternatif 1 Zoning Lantai 2.....	63
Gambar 4.46 Alternatif 1 Sirkulasi Lantai 1	63
Gambar 4.47 Alternatif 1 Sirkulasi Lantai 1	64
Gambar 4.48. Alternatif 3 Sirkulasi Lantai 1	65
Gambar 4.49 Alternatif 3 Sirkulasi Lantai 2.....	65
Gambar 4.50 Perpektif Ruang Batu	68
Gambar 4.51 Perspektif Audiovisual 2	68
Gambar 4.52 Perspektif Ruang Diorama	69
Gambar 4.53 Perspektif Ruang Batu Mulia	69
Gambar 4.54 Perspektif Ruang Meteroit	70
Gambar 4.55 Perspektif Ruang Pembentukan Bumi	70
Gambar 4.56 Perspektif Entrance Lantai 2	71
Gambar 4.57 Perspektif Keramik Lokal 1	71
Gambar 4.58 Perspektif Keramik Asia 1	72

Gambar 4.59 Perspektif Koleksi Gerabah 1	72
Gambar 4.60 Perspektif Keramik Eropa 1	73
Gambar 4.61 Layout Lantai 1	74
Gambar 4.62 Layout Lantai 2	74
Gambar 4.63 Layout Pencahayaan Lantai 1	75
Gambar 4.64 Layout Pencahayaan Lantai 2	75
Gambar 4.65 Layout Penghawaan Lantai 1	76
Gambar 4.66 Layout Penghawaan Lantai 2	76
Gambar 4.67 Almari Fittering Custom	78
Gambar 4.68 Furniture Non Build In.....	79
Gambar 4.69 Meja Display Custom.....	80
Gambar 4.70 Estetika Ruang Lantai.1	81
Gambar 4.71 Estetika Ruang Lantai.2	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Daftar Pengguna Ruang	11
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Lantai 1.....	12
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Lantai 2.....	14
Tabel 4.1 Kapasitas Air rata-rata	58

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam dunia akademis sebuah ilmu dan wawasan begitu penting untuk menunjang perkembangan suatu bangsa. Ilmu itu sendiri juga dibagi dalam berbagai bidang seperti arkeologi, geologi, psikologi, biologi, antropologi, dan ilmu-ilmu penunjang lainnya, dalam prakteknya ilmu harus didalami salah satunya dengan kompleks agar tercapainya suatu hasil yang maksimal berupa hasil penelitian. Kemudian hasil ini akan disajikan dalam bentuk buku, makalah, ataupun skripsi. Dengan begini ilmu itu akan bermanfaat bagi nusa dan bangsa dan dapat digunakan untuk bahan pemberlajaran di tingkat SD, SMP, SMA, bangku perkuliahan, atau bisa sebagai pembelajaran bagi peneliti lain untuk menunjang hasil tesisnya.

Ilmu juga bisa di peroleh dimana saja seperti di proses akademika, diskusi, seminar, ataupun tempat-tempat sumber penelitian dan perpustakaan. Untuk mengkaji ilmu seorang peneliti harus mencari dari berbagai sudut pandang pula agar ilmu tersebut bersifat universal dan dapat digunakan semua kalangan. Itu tergantung bagaimana dan dimana menuliskan hasil tersebut. Semakin luas wawasan peneliti semakin dalam pula hasil penelitian tersebut dapat dikaji. Dan wawasan tersebut salah satunya bisa kita peroleh dalam museum

Museum adalah salah satu tempat hasil penelitian yang biasa dikunjungi berbagai kalangan karena selain tulisan disana juga terdapat contoh *mock up* bahkan juga bisa asli dari objek yang diteliti. Selain aksesnya yang mudah museum juga menetapkan harga tiket yang terjangkau agar semua kalangan dapat masuk dan belajar sambil menikmati wisata ilmu yang bermanfaat. Namun ada juga beberapa museum yang bersifat *private* dan hanya dapat dikunjungi oleh beberapa kalangan saja atau rombongan yang sudah mengirimkan surat kunjungan terdahulu. Hal ini bertujuan agar pihak museum dapat mempersiapkan sajian yang akan

diperkenalkan karena museum yang seperti ini biasanya terdapat objek-objek peninggalan yang langka ataupun objek yang betul betul asli dan sangat berharga. Hal ini untuk menghindari berbagai tangan-tangan yang tidak bertanggung jawab contohnya anak-anak dibawah umur. Dengan adanya surat kunjungan tentunya dalam suatu rombongan terdapat seorang pembimbing ataupun pengawas juga penanggung jawab untuk mengarahkan rombongan tersebut.

Di pulau Jawa sendiri terdapat ratusan museum yang terbuka untuk umum dan juga bisa diakses dengan mudah. Salah satunya berada di kota Semarang tepatnya di daerah Jawa Tengah. Semarang merupakan kota besar ke 6 di Indonesia karena ia adalah ibukota dari Jawa Tengah yang tentunya juga mempunyai puluhan museum yang bebas akses. Namun Semarang juga mempunyai museum yang tarafnya tingkat provinsi Jawa Tengah, museum itu bernama museum RANGGAWARSITA.

Museum Ranggawarsita ini terletak di jalan Abdul Rahman Saleh. Tepat di pinggir persimpangan jalan layang ketika mau menuju ke Bandara Ahmad Yani. Museum ini memiliki luas 1,8 hektar. Kurang lebih berjarak 3 km dari pusat kota Semarang yaitu Tugu Muda. Museum Ranggawarsita mempunyai koleksi berjumlah 50.802 buah yang terbagi dalam 10 jenis, yaitu geologi, biologi, arkeologi, historika, filologi, namusmatik, heraldika, kromologika, teknologika, ethnografika, dan seni rupa. Museum Jawa Tengah Ranggawarsita merupakan sebuah layanan publik di bidang pelestarian budaya, wahana pendidikan, dan rekreasi. Museum Ranggawarsita didirikan tahun 1975 oleh proyek rehabilitasi dari permuseuman Jawa Tengah dan secara resmi dibuka oleh Prof. Dr, Fuad Hasan pada tahun 1989.

Museum Jawa Tengah ini juga memfasilitasi pelatihan (kursus) yang berlatar belakang edukasi budaya Jawa secara periodik dengan beberapa ruangan yang tersedia. Pada hari nasional juga menyelenggarakan atraksi yang mampu menarik minat masyarakat dan pelajar untuk mengunjungi museum. Atraksi yang disajikan lebih berhubungan dengan pelestarian nilai-nilai budaya seperti :

Barongan, Kuntulan, Kuda Lumping, dan lain sebagainya. Manfaat yang ditawarkan oleh pihak pengelola Museum Ranggawarsita adalah berwisata budaya, menimba ilmu tentang sejarah dan kebudayaan. Museum Ranggawarsito juga merupakan jendela informasi, sejarah, seni, dan budaya sehingga museum ini memiliki etos kerja "Bangga Peduli Budaya"

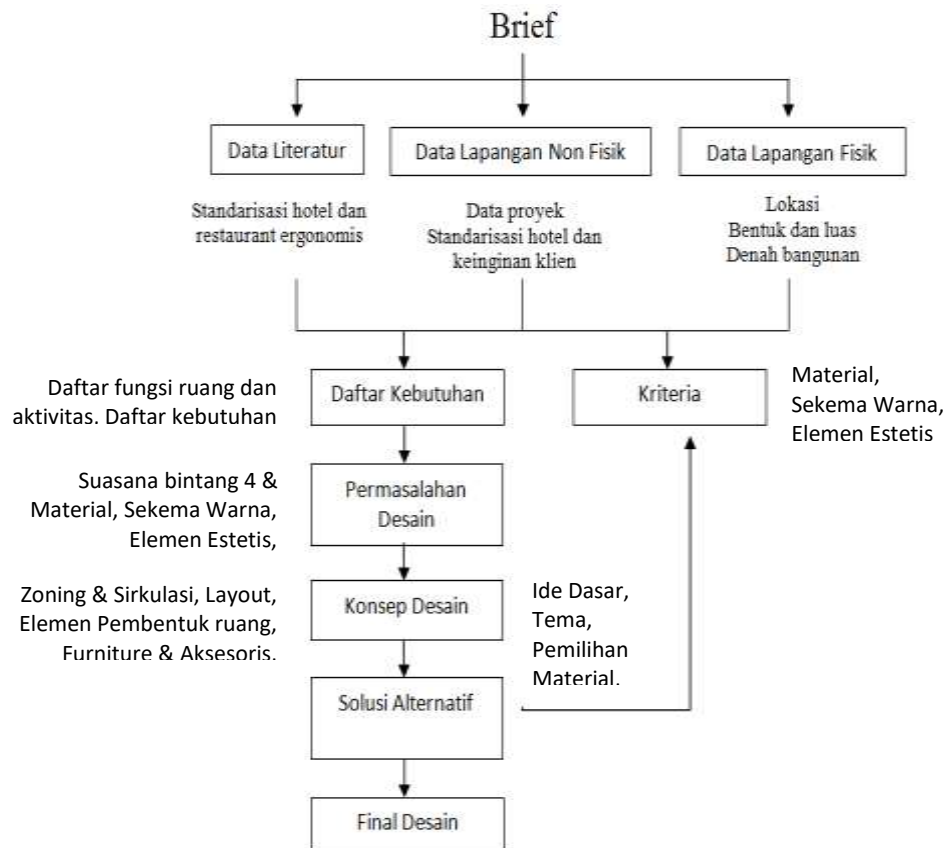
Nama Ranggawarsita berasal dari seorang pujangga dari kota Surakarta yang bernama R. Ng. Ranggawarsita dan terlahir dengan nama kecil Bagus Burham pada tahun 1728 J atau 1802 M. putra dari RM. Ng. Pajangsworo. Kakeknya R.T. Sastronagoro yang menemukan satu jiwa yang teguh dan bakat yang besar . Di balik kenakalan Burham kecil yang memang terkenal Bengal. Kemudian Sartronagoro mengambil inisiatif untuk mengirimnya *nyantri* ke Pesantren Gerbang Tinatar di Ponorogo asuhan Kyai Kasan Besari.

Sebagai putra bangsawan, Burham mempunyai seorang emban bernama Ki Tanujoyo sebagai guru mistiknya. Di masa kematangannya sebagai Pujangga, Ranggawarsito dengan *gambling* dan *wijang* mampu menuangkan suara zaman dalam serat-serat yang di tulisnya. Salah satu surat yang terkenal hingga menjadi nama dari sebuah museum di Semarang yang saat ini telah berdiri adalah *Serat Kalatidha*.

Dalam Serat Kalatidha berbunyi "*amenangi jaman edan ewuh aya ing pambudi. Metu edan ora tahan. Yen tan melu angklakoni boya kadunan melik. Kaliren wekasanipin. Dillalah karsaning Allah. Sakbeja-bejane wong kang lali. Luwih beja kang eling lan waspada*". Dalam serat tersebut memiliki arti mengalami zaman gila, serba repot dalam bertindak. Ikut gila tidak tahan. Jika tidak ikut gila tidak memperoleh bagian hak milik. Akhirnya menjadi ketaparan. Namun dari kehendak Allah. Seuntung-untungnya orang yang lupa diri. Masih lebih bahagia orang yang ingat dan waspada. Kemudian gubahan ini diakhiri dengan sebaris gatra yang bersandiasma. Berbunyi "bo-RONGan-GA se-WAR-ga me-SI mar-TA-ya" mengandung arti berserah rasa berserah diri dihadapan Tuhan Yang

Maha Esa yang menguasai alam Surga. Tempat yang memuat kehidupan langgeng sejati”.

B. METODE DESAIN



Gambar 1.1 Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Sumber: William Pena dan David K. Ballast)

a) Analisis (*programming*)

Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu memahami sifat dasar permasalahan dan jawabannya.

b) Sintesis (skematik desain)

Sintesis berguna untuk menyatukan jawaban persoalan melalui pengetahuan dan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman, dan imajinasi.

c) Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu usulan (alternatif) untuk menghasilkan keputusan desain akhir.