

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM MUHAMMADIYAH
DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN SEJARAH



Oleh:

Yusuf Suharyanto

1812195023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023/2024

ABSTRAK

Museum Muhammadiyah merupakan museum swasta yang dimiliki oleh Organisasi Muhammadiyah. Museum ini terletak di Kawasan Kampus 4 UAD (Universitas Ahmad Dahlan). Didirikannya Museum Muhammadiyah ini bertujuan untuk melestarikan peninggalan K.H. Ahmad Dahlan, mengedukasi, dan menginspirasi kepada masyarakat umum khususnya anak-anak muda. Tujuan dari Perancangan Ulang Interior Museum Muhammadiyah ini adalah memperbaiki desain yang kurang maksimal. Seiring berkembangnya zaman dan semakin canggihnya teknologi yang berkembang membuat gerakan baru dalam edukasi. Terutama dalam edukasi di dalam museum. Pada perancangan ulang ini mengusung konsep “Jendela Pembaharuan” yang dimana konsep ini diambil dari karakter pelopor pendiri Muhammadiyah yaitu K.H. Ahmad Dahlan. Beliau telah melakukan gerakan pembaharuan di Indonesia dalam dakwah, Pendidikan, Sosial, dan Kesehatan. Dengan tema “Museum Interaktif dan edukatif” desain dalam perancangan ulang ini akan mengombinasikan teknologi dan material terbaru. Sedangkan gaya “*modern clean*” yang menjadi gaya yang akan diaplikasikan pada elemen interior, *furniture*, dan material. Penggunaan teknologi yang diaplikasikan pada koleksi yang ditampilkan Museum Muhammadiyah menjadikan museum ini menjadi tempat rekreasi dan edukasi. Selain itu juga perancangan ulang ini memiliki tujuan untuk menunjukkan karakter dari Muhammadiyah dengan pengaplikasian material dan pemilihan warna berdasarkan bentuk fasad dan logo Muhammadiyah itu sendiri. Hasil dari perancangan ulang interior Museum Muhammadiyah ingin memberi kesan dan pengalaman yang menarik kepada pengunjung agar dapat menambah daya tarik dan minat masyarakat akan keberadaan museum.

Kata kunci : Museum Muhammadiyah, Modern, Interaktif, Edukatif,

ABSTRACT

The Muhammadiyah Museum is a private museum owned by the Muhammadiyah Organization. Situated in the Campus 4 area of UAD (Ahmad Dahlan University), the establishment of this museum aims to preserve the legacy of K.H. Ahmad Dahlan, educate, and inspire the general public, especially young people. The purpose of the Interior Redesign of the Muhammadiyah Museum is to improve the design that may have been less than optimal. With the advancement of time and the increasing sophistication of technology, there is a new movement in education, particularly within museums. This redesign adopts the concept of "Window of Renewal," inspired by the character of the pioneering founder of Muhammadiyah, K.H. Ahmad Dahlan. He initiated renewal movements in Indonesia in the fields of religious preaching, education, social welfare, and healthcare. With the theme of "Interactive and Educational Museum," the design in this redesign will combine cutting-edge technology and materials. Meanwhile, the "modern clean" style will be applied to the interior elements, furniture, and materials. The incorporation of technology into the exhibits showcased in the Muhammadiyah Museum turns it into a place for recreation and education. Additionally, this redesign aims to showcase the character of Muhammadiyah through the application of materials and the selection of colors based on the form of the facade and the Muhammadiyah logo itself. The result of the interior redesign of the Muhammadiyah Museum aims to create an interesting and memorable experience for visitors, enhancing the museum's appeal and public interest in its existence.

Keyword: Muhammadiyah Museum, Modern, Interactive, Edukative,

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan:

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM MUHAMMADIYAH DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN SEJARAH diajukan oleh Yusuf Suharyanto, NIM 1812195023, 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 5 Juni 2024 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 195908021988032002/NIDN. 0002085909

Pembimbing II

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

Cognate

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP. 198702092015041001/NIDN. 0009028703

Ketua Program Studi

Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 197703152002121005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP. 197010191999031001/NIDN. 0019107005

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yusuf Suharyanto
NIM : 1812195023
Tahun Lulus : 2024
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 ini adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulisan lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulisan lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Juni 2024



Yusuf Suharyanto
NIM 1812195023

KATA PENGATAR

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang Interior Museum Muhammadiyah dengan Pendekatan Sejarah”, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu serta memberi masukan sehingga dapat menjadi bahan diskusi dan penambahan ilmu pengetahuan yang baru. Tidak dipungkiri bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pelaksanaan tugas akhir ini berjalan dengan baik dan lancar.
2. Kedua orang tua saya yang tiada hentinya dalam memberikan dukungan setiap hari dalam bentuk usaha, materiil, semangat dan doa.
3. Kepada diri saya sendiri karena sudah berjuang dan bertahan dalam menyelesaikan tugas akhir perancangan ini.
4. Yth. Ibu Prof. Dr. Suastawi Triatmodjo, M.Des. selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberi masukan dan nasihat yang membangun di setiap pertemuan, sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
5. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku dosen wali yang sudah memberikan bimbingan, masukan, dan semangat.
7. Kepada seluruh dosen dan karyawan Prodi Desain Interior (Bu Vindri, Pak Tambang, Pak Gun, Cak Koson)

8. Kepada PT. Merapi Mas Nusantara, Om Felix, Om Sigit Pius, Om Kokok, Om Sinung yang telah membantu dalam mengumpulkan data dan memberikan izin serta memberikan semangat dan motivasi.
9. Kepada Mas Ichsan dan pegawai Museum Muhammadiyah yang sudah memberi izin dalam melakukan survei.
10. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir Aga Lelly, Dhimas 'Pendeng', Dhika 'Jembring', Pandu Vasco, Jafar, Mimin yang saling menyemangati satu sama lain.
11. Mas Iqbal Pati dan Mas Iqbal Magelang yang sudah membantu menyelesaikan Tugas Akhir saya.
12. Teman-teman Kos Pandanwangi yang sudah menyediakan tempat bagi saya tempat untuk beristirahat dan melepas lelah.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGATAR	vi
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Proses & Metode Desain.....	4
1.3. Metode Desain	7
BAB II	10
PRA DESAIN.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 Tinjauan Pustaka Umum.....	10
2.1.2 Tinjauan Pustaka Khusus.....	33
2.2 Program Desain.....	40
2.2.1 Tujuan Desain.....	40
2.2.2 Data.....	40
BAB III.....	107
RUMUSAN MASALAH & IDE SOLUSI DESAIN.....	107
3.1 Pernyataan Masalah	107
3.2 Permasalahan Ide dan Solusi Desain	107
BAB IV.....	112
PENGEMBANGAN DESAIN	112
4.1 Alternatif Desain	112
4.1.1 Suasana Ruang	112
4.1.2 Penjelasan Gaya dan Tema.....	114
4.1.3 Alternatif Penataan Ruang.....	122

4.2 Alternatif Pengisi Ruang	133
4.2.1 <i>Furniture Custom</i>	133
4.2.2 Furnitur Fabrikasi	140
4.2.3 <i>Equipment</i>	143
4.3 Alternatif Tata Kondisional Ruang	146
4.3.1 Pencahayaan	146
4.3.2 Penghawaan	154
4.4 Hasil Desain	156
4.4.1 <i>Layout</i>	156
1. Zona Registrasi	156
2. Ruang Penyimpanan	156
3. Ruang Kontrol APAR	156
4. Zona Pamer Lantai 1A	156
a) Zona Kedatangan	156
b) Zona Perkenalan	156
c) Zona Pengantar Museum	156
5. Ruang Kontrol Lantai 1A	156
1. Zona Ruang Pamer Lantai 1B	157
a) Zona Perjalanan	157
b) Zona Pembaharuan	157
c) Zona Kelahiran Muhammadiyah	157
d) Zona Gerakan Muhammadiyah	157
e) Zona Kelahiran Republik	157
2. Area Tunggu & <i>Souvenir</i> Lantai 1B	157
3. Ruang Kontrol Lantai 1B	157
4. Toilet Lantai 1B	157
4.4.2 Sketsa Manual	158
4.4.3 <i>Perspektif 3D Rendering</i>	160
4.4.4 Aksonometri	174
BAB V	175
PENUTUP	175
5.1 Kesimpulan	175

5.2	Saran	176
	Daftar Pustaka	177
	LAMPIRAN	178
1.1.	Turnitin.....	178
1.2.	Hasil Survey.....	179
1.3.	Skema Material	180
1.4.	Rencana Anggaran Biaya.....	181
1.5.	Poster	185
1.6.	Gambar Kerja.....	187



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Proses Desain	4
Gambar 2. 2 Foto K.H. Ahmad Dahlan	35
Gambar 2. 3 Gedung Museum Muhammadiyah	41
Gambar 2. 4 Siteplan Museum Muhammadiyah	42
Gambar 2. 5 Logo Baru Museum Muhammadiyah	45
Gambar 2. 6 Logo Lama Museum Muhammadiyah.....	46
Gambar 2. 7 Fasad Museum Muhammadiyah.....	51
Gambar 2. 8 Orientasi Matahari & Arah Angin	52
Gambar 2. 9 Layout Lantai 1A Museum Muhammadiyah.....	53
Gambar 2. 10 Layout Lantai 1B Museum Muhammadiyah.....	54
Gambar 2. 11 Zoning Lantai 1A Museum Muhammadiyah.....	55
Gambar 2. 12 Zoning Lantai 1B Museum Muhammadiyah.....	56
Gambar 2. 13 Sirkulasi Pengunjung Lantai 1A	57
Gambar 2. 14 Sirkulasi Pegawai Lantai 1A Museum Muhammadiyah	58
Gambar 2. 15 Sirkulasi Pengunjung Lantai 1B	59
Gambar 2. 16 Sirkulasi Pegawai Lantai 1B.....	60
Gambar 2. 17 Lobby Museum Muhammadiyah.....	61
Gambar 2. 18 Area Resepsionis Lantai 1A.....	62
Gambar 2. 19 Ruang Pamer Lantai 1A.....	63
Gambar 2. 20 Ruang Pamer Lantai 1A.....	63
Gambar 2. 21 Ruang Pamer Lantai 1A.....	64
Gambar 2. 22 Ruang Pamer 1 Lantai 1B.....	65
Gambar 2. 23 Ruang Pamer 2 Lantai 1B.....	65
Gambar 2. 24 Ruang Pamer 3 Lantai 1B.....	66
Gambar 2. 25 Ruang Pamer 4 Lantai 1B.....	67
Gambar 2. 26 Ruang Pamer 5 Lantai 1B.....	67
Gambar 2. 27 Area Tunggu Lantai 1B.....	68
Gambar 2. 28 Lampu RW TL dan Spot Light Menerangi Karya Lantai 1A	69
Gambar 2. 29 Lampu RW TL dan Spot Light Area Resepsionis Lantai 1A.....	70
Gambar 2. 30 Lampu RW TL dan Spot Light Ruang Pamer 1 Lantai 1B.....	70
Gambar 2. 31 Lampu LED Strip pada Vitrin Lantai 1B.....	71
Gambar 2. 32 Lampu RW TL dan Spot Light Ruang Pamer 2 Lantai 1B.....	71
Gambar 2. 33 Lampu RW TL dan Spot Light Ruang Pamer 3 Lantai 1B.....	72
Gambar 2. 34 Lampu RW TL dan Spot Light Ruang Pamer 4 Lantai 1B.....	72
Gambar 2. 35 Lampu RW TL dan Spot Light Ruang Pamer 5 Lantai 1B.....	73
Gambar 2. 36 Lampu Baret dan Spot Light Ruang Pamer 6 Lantai 1B	73
Gambar 2. 37 AC Cassette Area Resepsionis Lantai 1A.....	74
Gambar 2. 38 AC Cassette Area Ruang Pamer Lantai 1A	75
Gambar 2. 39 AC Cassette Ruang Pamer 1 Lantai 1B	75
Gambar 2. 40 AC Cassette Ruang Pamer 4 Lantai 1B	76
Gambar 2. 41 AC Cassette Ruang Pamer 2 & 3 Lantai 1B.....	76

Gambar 2. 42 AC Cassette Ruang Pamer 5 Lantai 1B	77
Gambar 2. 43 Pemasangan Rockwool pada Partisi	78
Gambar 2. 44 Wall Mount Speaker Lantai 1A	78
Gambar 2. 45 Subwoofer Area Tengah Lantai 1A	79
Gambar 2. 46 Wall Mount Speaker Area Tengah Lantai 1A	79
Gambar 2. 47 Wall Mount dan Subwoofer Speaker Ruang Pamer 3 Lantai 1B	80
Gambar 2. 48 Wall Mount dan Subwoofer Speaker Ruang Pamer 5 Lantai 1B	80
Gambar 2. 49 Sofa dan Sign System Area Lobby	83
Gambar 2. 50 Meja Resepsionis Lantai 1A	84
Gambar 2. 51 Sofa, Sign System, dan TV Lantai 1B	84
Gambar 2. 52 Sign System Lantai 2A	85
Gambar 2. 53 Ruang dengan Ukuran yang Baik	86
Gambar 2. 54 Sudut Pandang dengan Jarak Pandang	87
Gambar 2. 55 Ruang Pameran dengan Sebagian Cahaya	88
Gambar 2. 56 Pencahayaan Langsung Simetris	88
Gambar 2. 57 Penerangan Lampu Sorot	89
Gambar 2. 58 Lampu Sorot pada Power Supply Sebagian Ruangan	90
Gambar 2. 59 Lampu Sorot pada Dinding	90
Gambar 2. 60 Penerangan Lampu Sorot Secara Langsung	91
Gambar 2. 61 Pencahayaan Tidak Langsung	92
Gambar 2. 62 Pencahayaan Langsung dan Tidak Langsung	92
Gambar 2. 63 Lampu Sorot Dinding	93
Gambar 2. 64 Lampu Sorot Lantai	94
Gambar 2. 65 Lampu Dinding Secara Langsung & Tidak Langsung	94
Gambar 2. 66 Lampu Sorot pada Power Supply	95
Gambar 2. 67 Lampu Sorot pada Power Supply	95
Gambar 2. 68 Pergerakan Kepala pada Garis Horizontal	96
Gambar 2. 69 Pergerakan Kepala pada Garis Vertikal	97
Gambar 2. 70 Bidang Pandang pada Garis Horizontal	98
Gambar 2. 71 Bidang Pandang pada Garis Vertikal	100
Gambar 2. 72 Jarak Kepala dan Pergerakan Mata pada Garis Vertikal	101
Gambar 3. 1 Sketsa Ideasi	108
Gambar 3. 2 Mindmapping	109
Gambar 4. 1 Referensi Suaasa Zona registrasi	112
Gambar 4. 2 Referensi Zona Ruang Pamer lantai 1A	113
Gambar 4. 3 Referensi Zona Ruang Pamer lantai 1B	113
Gambar 4. 4 Referensi Area Tunggu & Souvenir lantai 1B	114
Gambar 4. 5 Ideasi Bentuk	116
Gambar 4. 6 Skema Warna	117
Gambar 4. 7 Skema Material	118
Gambar 4. 8 Visualisasi Material Lantai	119
Gambar 4. 9 Visualisasi Dinding Partisi	120
Gambar 4. 10 Visualisasi Material Plafon	121

Gambar 4. 11 Visualisasi elemen Dekoratif	121
Gambar 4. 12 Diagram Matriks	122
Gambar 4. 13 Diagram Bubble dan Sirkulasi Pengunjung	123
Gambar 4. 14 Diagram Bubble dan Sirkulasi Pegawai	124
Gambar 4. 15 Alternatif 2 Zoning & Sirkulasi Lantai 1A	125
Gambar 4. 16 Alternatif 1 Zoning & Sirkulasi Lantai 1A	125
Gambar 4. 17 Alternatif 1 Zoning & Sirkulasi Lantai 1B	126
Gambar 4. 18 Alternatif 2 Zoning & Sirkulasi Lantai 1B	126
Gambar 4. 19 Alternatif 1 Layout Lantai 1A	127
Gambar 4. 20 Alternatif 2 Layout Lantai 1A	127
Gambar 4. 21 Alternatif 1 Layout Lantai 1B	128
Gambar 4. 22 Alternatif 2 Layout Lantai 1B	128
Gambar 4. 23 Rencana Lantai lt 1A	129
Gambar 4. 24 Rencana Lantai lt 1B	130
Gambar 4. 25 Rencana Dinding Partisi Lantai 1A	131
Gambar 4. 26 Rencana Dinding Partisi Lantai 1B	131
Gambar 4. 27 Rencana Plafon Lantai 1A	132
Gambar 4. 28 Rencana Plafond Lantai 1B	133
Gambar 4. 29 Curved Desk	134
Gambar 4. 30 Receptionist Desk	134
Gambar 4. 31 Loker Penyimpanan	134
Gambar 4. 32 Vitrine Photo Display	135
Gambar 4. 33 Vitrine Mockup Display	135
Gambar 4. 34 Vitrin Text Display 2	136
Gambar 4. 35 Vitrine Text Display 1	136
Gambar 4. 36 Smart Table	136
Gambar 4. 37 Vitrine Book Display	137
Gambar 4. 38 Control Desk	137
Gambar 4. 39 Chest Display	138
Gambar 4. 40 Counter Desk	138
Gambar 4. 41 Vitrine Photo Display 3	139
Gambar 4. 42 Vitrine Photo Display 2	139
Gambar 4. 43 Smart Vitrine Table 1	140
Gambar 4. 44 Vitra EA 219 Eames Soft Pad Chair	140
Gambar 4. 45 Livien Sofa Beneforet Mocca	141
Gambar 4. 46 Best Ottoman Kursi	141
Gambar 4. 47 Heim Studio JUNO Kusi Kantor	141
Gambar 4. 48 Solid Walnutt Sude Table	142
Gambar 4. 49 Modern Curved Sofa	142
Gambar 4. 50 ROMA Fabric day bed	142
Gambar 4. 51 Dell Monitor 24 Inch S2421H	143
Gambar 4. 52 Dell 55 4K Interactive Touch Monitor - p5524QT	143
Gambar 4. 53 Monitor 32 inch VIEWSONIC 4K	144

Gambar 4. 54 EPSON EB-PU2010B WUXGA	144
Gambar 4. 55 CCTV Tapo C520WS	145
Gambar 4. 56 Wall Mount Speaker Norden	145
Gambar 4. 57 Final Layout Lantai 1A Museum Muhammadiyah.....	156
Gambar 4. 58 Final Layout Lantai 1B Museum Muhammadiyah.....	157
Gambar 4. 59 Sketsa Perspektif Zona Registrasi	158
Gambar 4. 60 Sketsa Perspektif Zona Pamer lt 1A	158
Gambar 4. 61 Sketsa Perspektif Zona Pamer lt 1B	159
Gambar 4. 62 Sketsa Perspektif Zona Pamer lt 1B	159
Gambar 4. 63 Fasad Bangunan Museum Muhammadiyah	160
Gambar 4. 64 Zona Registrasi Lantai 1A	161
Gambar 4. 65 Ruang Penyimpanan Lantai 1A	162
Gambar 4. 66 Zona Kedatangan Lantai 1A	162
Gambar 4. 67 Zona Perkenalan Lantai 1A	163
Gambar 4. 68 Zona Pengantar Museum Lantai 1A	164
Gambar 4. 69 Zona Pengantar Pameran Lantai 1A	166
Gambar 4. 70 Zona Perjalanan Lantai 1B	167
Gambar 4. 71 Zona Pembaharuan Lantai 1B	168
Gambar 4. 72 Zona Kelahiran Muhammadiyah Lantai 1B	169
Gambar 4. 73 Zona Gerakan Muhammadiyah Lantai 1B	170
Gambar 4. 74 Zona Kelahiran Republik Lantai 1B	171
Gambar 4. 75 Area Tunggu & Souvenir Lantai 1B	173
Gambar 4. 76 Aksonometri Lantai 1A & Lantai 1B Museum Muhammadiyah.....	174
Gambar 6. 1 Hasil Nilai Turnitin	178
Gambar 6. 2 Foto Survey Museum Muhammadiyah	179
Gambar 6. 4 Skema Material & Warna	180
Gambar 6. 5 Poster 1 Tugas Akhir	185
Gambar 6. 6 Poster 2 Tugas Akhir	186

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Bagan A Penyelenggaraan Museum Swasta.....	19
Bagan 2. 2 Bagan B Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum	20
Bagan 2. 3 Bagan C Struktur Organisasi Museum	22
Bagan 2. 4 Kegiatan Operasional Museum	23
Bagan 2. 5 Bagan Pengelolaan	47
Bagan 2. 6 Struktur Museum Muhammadiyah.....	48
Bagan 2. 7 Karakteristik Pengguna Ruang.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Ruang dan Aktivitas	82
Tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Ruang	102
Tabel 2. 3 Permasalahan, Ide, dan Solusi Desain	110
Tabel 6. 1 Tabel Analisis Harga Satuan Pekerja	181
Tabel 6. 2 Analisis Harga Satuan Furnitur	182
Tabel 6. 3 Analisis Harga Satuan Pekerjaan	183
Tabel 6. 4 Rekapitulasi Harga.....	184



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang memiliki warisan budaya yang cukup beragam. Ragam budaya yang bisa dijumpai saat ini berupa busana, upacara adat, tarian, benda, hingga bangunan bersejarah. Hal itu dapat dilihat dengan terdapatnya banyak situs-situs sejarah yang dapat dikunjungi, mulai dari peninggalan masa penjajahan hingga masa ini. Menurut situs Kemendikbud saat ini, di Yogyakarta terdapat 23 museum yang tercatat. Banyak cerita sejarah yang terekam dan disimpan dengan baik di Kota Yogyakarta ini. (Kemendikbud, Pengertian Museum, 2019)

Sebelum membahas lebih lanjut, penting untuk memahami konsep, fungsi, dan manfaat museum. Asal-usul istilah "museum" dapat ditelusuri ke Bahasa Yunani kuno, "Museion", yang awalnya mengacu pada bangunan yang didedikasikan untuk ilmu pengetahuan dan seni. Awalnya, Museion adalah tempat suci untuk penghormatan kepada Dewi Mousa, tempat di mana dewi-dewi seni dan pengetahuan disembah. Seiring berjalannya waktu, pengertian museum didefinisikan ulang oleh International Council of Museums (ICOM) dalam pertemuan ke-11 di Copenhagen pada 14 Juni 1974. Definisi tersebut menyatakan bahwa museum adalah sebuah lembaga permanen yang tidak mencari keuntungan dan terbuka untuk umum, melayani masyarakat dalam perkembangan mereka, mengumpulkan barang bukti tentang manusia dan lingkungan, merawat dan memelihara koleksi untuk berkomunikasi dengan pengunjung, serta melakukan kegiatan yang terkait dengan koleksi untuk tujuan studi, pendidikan, dan hiburan.

Fungsi museum sendiri meliputi sebagai tempat rekreasi, sumber pengetahuan, informasi, dan pendidikan. Sebagai tempat rekreasi, museum menawarkan pengalaman menyegarkan pikiran dan mata melalui pameran benda-benda antik, unik, dan indah. Sebagai sumber informasi, museum menjadi

lembaga yang aktif dalam menggambarkan dunia manusia dan alam dalam konteks modern. Fungsi museum sebagai pendidikan kebenaran menekankan pentingnya pengunjung untuk melihat dan mengevaluasi pengetahuan yang dimiliki dengan bantuan koleksi museum. Dengan melihat banyaknya koleksi yang dipamerkan, pengunjung dapat meningkatkan atau memperbaiki pemahaman mereka tentang berbagai hal. Selain itu, museum juga memiliki peran penting dalam melestarikan peninggalan sejarah, memungkinkan generasi muda untuk memahami warisan tersebut. (Purwaningsih, 2023)

Salah satu museum yang baru dibangun akhir-akhir ini adalah Museum Muhammadiyah yang terletak di Kompleks Kampus UAD (Universitas Ahmad Dahlan) Menurut situs Rejogja, museum ini didirikan sebagai hadiah dari Presiden Joko Widodo untuk persyarikatan Muhammadiyah. Pemilihan lokasi Pembangunan di Kompleks Kampus UAD karena Kampus UAD merupakan kampus Muhammadiyah tertua yang berada di Kota Yogyakarta. Selain itu Museum Muhammadiyah itu sendiri didirikan untuk memperingati peran Muhammadiyah dalam perjuangan Indonesia dan perkembangan Muhammadiyah itu sendiri. Muhammadiyah adalah salah satu contoh organisasi Islam terbesar di Indonesia dan lahir di Kota Yogyakarta dengan pendirinya yaitu K.H Ahmad Dahlan. Muhammadiyah didirikan pada 18 November 1912 di Desa Kauman, Yogyakarta. Muhammadiyah. Museum Muhammadiyah sendiri memiliki 4 lantai memiliki ruang pameran seluas 3.000 m², ruang non pameran seluas 3.000 m², dan ruang *landscape* seluas 1.400 m². (Dian, 2022). Koleksi yang terdapat di dalam Museum Muhammadiyah merupakan dokumen, artefak, dan benda bersejarah yang berkaitan dengan Muhammadiyah. Seperti foto-foto, buku-buku, pakaian organisasi, dan peralatan sehari-hari. Koleksi yang ditampilkan juga menceritakan bagaimana perjalanan Muhammadiyah berdiri. Dokumen ataupun artefak yang ditampilkan kepada pengunjung berupa replika yang menyerupai aslinya. Interior yang disajikan di dalam museum cukup memuaskan bagi pengunjung yang melihatnya. Alur yang disajikan juga baik ditambah pemandu yang mengarahkan

pengunjung sehingga memudahkan pengunjung menikmati karya yang ditampilkan.

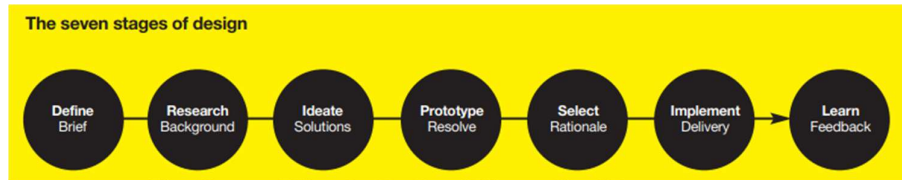
Namun ada kekurangan yang mendasari dalam melakukan redesain pada Museum Muhammadiyah ini yaitu kurangnya ciri khas atau identitas pada ruang pameran. Setelah berkunjung ke dalam museum dan membaca sejarah singkat perjalanan dari K.H Ahmad Dahlan lalu mengamati beberapa ruangan yang ada di dalam ruang pameran Museum Muhammadiyah, suasana yang disajikan kurang terasa. Atmosfer di dalam ruang pameran juga kurang terasa bagaimana penggambaran keadaan pada saat itu terjadi. Minim sekali ditemui ciri khusus ataupun karakter yang menggambarkan sosok K.H Ahmad Dahlan ataupun organisasi Muhammadiyah itu sendiri. Ruangan terasa datar. Penerapan pada elemen interior tidak ditampilkan. Pada saat memasuki ruang pameran tidak ada pengalaman yang menarik dan berkesan yang didapatkan pengunjung. Beberapa artefak yang tidak ditampilkan mengakibatkan kurangnya informasi yang diakses sehingga dapat berpengaruh terhadap tampilan ruangan ataupun pengalaman tersendiri bagi pengunjung.

Lalu fasilitas yang disediakan bagi pengunjung kurang memadai dikarenakan pada Museum ini sangat minim sekali area tunggu ataupun penitipan barang bagi pengunjung. Dengan memperhatikan pengunjung yang datang dari beberapa kalangan dari muda hingga lansia akankah lebih baik jika menambah area istirahat bagi pengunjung. Dengan minimnya area istirahat yang tersedia di Museum Muhammadiyah bisa menyebabkan pengunjung yang jenuh, hal itu dapat membuat pengunjung ingin segera keluar museum dan mencari area istirahat pada area *landscape*. Dengan redesain yang dilakukan ini semoga Museum Muhammadiyah menjadi museum yang nyaman dan mendukung masyarakat umum. Sehingga masyarakat dapat mengetahui sejarah dari K.H Ahmad Dahlan maupun organisasi Muhammadiyah.

1.2. Proses & Metode Desain

1.2.1. Proses Desain

Pada perancangan interior Museum Muhammadiyah ini menggunakan metode desain dari *Desain Thinking*. Menurut buku *Basic Design: Design Thinking* oleh Gavin Ambros dan Paul Haris (2010) pada proses desain dibagi menjadi dalam tujuh tahapan. Tahapan tersebut di antaranya *define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn*. Dari tahapan tersebut penulis mencoba merangkum penjelasan serta implementasi dari proses desain dengan metode *design thinking*.



Gambar 2. 1 Skema Proses Desain
(Sumber : Gavin Ambrose dan Paul Haris,2010)

a. *Define* (Menetapkan apa permasalahannya)

Define merupakan tahapan awal dalam proses desain. Dalam tahapan awal ini akan menghasilkan ringkasan desain. Pada tahapan ini terdiri dari pengumpulan dari klien, pengunjung, dan pengurus museum mengenai segala hal yang berkaitan dengan objek secara lisan maupun tulisan. *Brief* berisikan tujuan dari klien yang dituliskan ulang oleh desainer menjadi sebuah desain yang baru. Pada tahapan ini juga harus menjawab segala pertanyaan (*who, what, when, where, why, how*).

b. *Research* (Pengumpulan informasi latar belakang)

Setelah mendapatkan hasil dari *brief* yang sudah disetujui, kemudian desainer melakukan pencarian informasi yang dapat digunakan untuk proses kreatif berikutnya. Pencarian informasi ini dapat berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Dalam tahapan ini terdapat dua jenis *research* yaitu *Primary Research* yaitu melakukan proses umpan balik

dengan klien objek yang serupa sebelumnya. Dengan umpan balik seperti ini dapat menghasilkan data apa yang sudah berhasil dan belum berhasil dengan kelompok sasaran tertentu. *Secondary Research* yaitu informasi yang didapatkan dari sumber umum. Tujuannya mencari informasi tentang laporan riset pasar dari pengunjung.

c. *Ideate* (Penciptaan solusi yang potensial)

Sebelum melakukan tahapan ideasi, desainer menggambarkan terlebih dahulu hasil *research* dan *define*. Dalam tahapan ideasi meliputi *brainstorming*, adaptasi desain yang sudah ada, mengambil pendekatan analisis yang berfokus produk, layanan maupun perusahaan atau pendekatan analisis yang berfokus pada pelanggan atau pengguna. Dalam proses ini tidak dipungkiri akan terjadi kekurangan informasi atau bahkan terjadi kesalahpahaman informasi. Maka dari itu informasi dapat dicari seiring berjalannya proses desain.

d. *Prototype* (Penyelesaian solusi)

Dari solusi yang paling potensial, maka dibuatlah sebuah *prototype* yang dapat menggambarkan kehadiran fisik dan merasakan kualitas sentuhan. Tahap ini bertujuan untuk menguji aspek-aspek tertentu dari solusi desain. Sebuah *prototype* tidak harus direalisasikan menggunakan bahan aslinya, namun harus tetap menunjukkan visualisasi tiga dimensi dari sebuah desain. Seperti pembuatan maket dalam sebuah proyek arsitektur bangunan.

e. *Select* (Membuat Pilihan)

Pada tahap *select* ini bertujuan untuk memilih satu solusi desain yang akan dikembangkan. Kriteria dalam pemilihan ini antara lain ; sudah memenuhi kebutuhan dan tujuan dari *brief*, sudah dapat mencapai target dengan baik. Desain yang terpilih adalah desain yang paling sesuai dengan ringkasan desain, atau fokus dari permasalahannya. Adapun faktor

penghambat dari proses ini yaitu faktor biaya. Hal itu dapat dipertimbangkan selama proses desain berlangsung. Sebuah pilihan pada akhirnya akan tetap berada di tangan klien, walaupun desainer sudah membuat pilihan yang terbaik, tetapi klien akan lebih mengerti tentang bisnis, dan target pasarnya. Pada akhir proses seleksi, klien akan menandatangani pilihan yang akan dilanjutkan ke proses desain selanjutnya.

f. *Implement* (Menyampaikan Solusi Desain)

Implement adalah tahap dimana desain akhir yang sudah disetujui klien akan diserahkan kepada pihak vendor atau perusahaan terkait guna memproduksi desain akhir. Pada proses ini harus diperhatikan kesesuaian jumlah, bahan atau material, dan jangka waktu agar sesuai dengan desain dan harapan dari klien. Dalam proses produksi ini perlu juga pengawasan berkala. Tahap ini berakhir dengan pengiriman akhir kepada klien.

g. *Learn* (Memperoleh umpan balik)

Pada tahap ini adalah tahap umpan balik dari klien dan agensi desain (desainer) untuk mengetahui mana yang sudah berjalan dengan baik, atau belum berjalan dengan baik dan perlu untuk diperbaiki. Setelah pengimplementasian hasil desain akhir, klien akan mengetahui atau mencari tahu tentang bagaimana produk dapat diterima oleh target pasar. Dengan demikian desainer dapat mengetahui bagaimana tanggapan dari audien terhadap desain yang sudah dibuat.

1.3. Metode Desain

a. *Define*

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada pengurus ataupun pengunjung Museum Muhammadiyah untuk mengetahui apa yang diinginkan dari klien. Selain itu juga mengunjungi Museum Muhammadiyah untuk melihat kondisi eksisting yang ada. Mengamati dan menyimpulkan apa yang menjadi dari keinginan dari pengurus ataupun pengunjung dari Museum Muhammadiyah

b. *Research*

Pada tahap ini wawancara dengan pengurus Museum Muhammadiyah yang selama pengerjaan mengawal dari awal hingga akhir guna mendapatkan informasi jenis objek maupun pengguna sebagai hasil dari riset primer. Melakukan kunjungan langsung dan mengamati keadaan eksisting saat ini. Selain itu juga merasakan pengalaman di setiap lantainya, yang bertujuan untuk mendapatkan permasalahan yang terdapat di lapangan.

Selain itu juga mengumpulkan data fisik dan non fisik, literatur tentang museum, hingga sejarah bagaimana organisasi Muhammadiyah berdiri. Riset ini dapat dicapai dengan membaca buku, jurnal, ataupun melakukan wawancara secara langsung atau daring terhadap pengurus Muhammadiyah.

Lalu selain melakukan riset guna mendapatkan informasi hal lain yang penulis lakukan adalah mengunjungi beberapa museum yang berada di Yogyakarta untuk merasakan pengalaman, melihat karakter di setiap museum, kekurangan dan kelebihan di setiap museum yang dikunjungi. Perbandingan tersebut nantinya akan dianalisis dan menjadi objek pembandingan yang bertujuan dalam perancangan interior Museum Muhammadiyah.

Sedangkan dalam pendekatan Sejarah disini penulis melakukan survey ke Mushola Aisyiyah untuk memperoleh informasi desain yang diaplikasikan pada perancangan ulang ini. Penulis juga menggali informasi lebih dalam dari membaca jurnal yang berisi tentang cerita K.H. Ahmad Dahlan dan Muhammadiyah. Selain itu juga dalam referensi desain penulis melihat beberapa film yang mencakup cerita tentang Muhammadiyah dan K.H. Ahmad Dahlan yaitu “Sang Pencerah” dan “Buya Hamka Vol.1”. Riset yang dilakukan merupakan Upaya penulis dalam menciptakan suasana baru dalam perancangan ulang Museum Muhammadiyah ini. Dengan begitu desain yang diaplikasikan berpengaruh pada pengalaman penulis dalam melakukan riset tersebut.

c. *Ideate*

Pada tahap ini mulai melakukan penyusunan rencana perancangan interior Museum Muhammadiyah dengan *brainstorming* dimana dapat menghasilkan ide secara luas, liar, dan tidak terstruktur namun tetap fokus apa yang menjadi tujuan dari penulis. Dengan mengetahui tujuan dan *problem statement* maka akan diolah menjadi konsep, skematik, serta *moodboard* desain perancangan.

d. *Prototype*

Setelah melakukan tahap *ideate* maka dilakukanlah proses visualisasi ide perancangan interior Museum Muhammadiyah dengan membuat beberapa alternatif desain. Pada tahap ini memvisualisasikan dalam bentuk skematik desain, animasi, sketsa, desain 2d ataupun 3d yang bertujuan untuk mempermudah penggambaran konsep/ide yang dibuat.

e. *Select*

Setelah Alternatif desain dibuat perlu dilakukan peninjauan ulang guna memilih desain yang terpilih. Pemilihan alternatif desain juga harus menghasilkan solusi dari *problem statement* terjadi di lapangan dan *brief* dari klien.

f. Implement

Setelah melewati pemilihan desain yang baik dan benar lalu lanjut membuat Rencana Anggaran Biaya (RAB) yang bertujuan untuk mengetahui spesifikasi penggunaan material dan jumlah biaya yang digunakan dalam perancangan ulang pada Museum Muhammadiyah. Lalu hasil yang sudah final direalisasikan sesuai desain perencanaan yang sudah disepakati. Pada tahap ini juga dilakukan pengawasan berkala untuk mengontrol pengerjaan yang dilakukan.

