

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM H. WIDAYAT
DI SAWITAN MAGELANG**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh :

Afiq Zaffar Iqbal Aulad

1912271023

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

2024

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM H. WIDAYAT DI SAWITAN MAGELANG

Afiq Zaffar Iqbal A.

NIM 1912271023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta
zffariqbal29@gmail.com

Abstrak

Perancangan interior museum seni H. Widayat di Sawitan, Kabupaten Magelang, dilakukan dengan tujuan utama meningkatkan minat kunjungan yang selama ini tergolong rendah. Latar belakang proyek ini berfokus pada pengenalan sosok H. Widayat, dan perancangan museum sebagai pusat kebudayaan, juga pendidikan seni. Permasalahan desain yang dihadapi adalah bagaimana merancang interior museum H. Widayat menggunakan pendekatan historis dengan sentuhan inovatif dan interaktif, sehingga pengunjung bisa mengenal lebih dekat H. Widayat serta merasakan pengalaman baru saat mengunjungi museum seni? Permasalahan desain yang dihadapi termasuk kebutuhan untuk menarik pengunjung lebih banyak dan lebih beragam, serta mengakomodasi berbagai fungsi ruang yang lebih dinamis.

Metode desain yang digunakan dalam perancangan desain ini adalah metode desain thinking oleh Hasso Plattner Institute of Design. Konsep pendisplayan karya yang ada menggunakan konsep pendekatan kronologis/historis. Pendekatan/gaya eklektik juga digunakan dalam interior museum yang dirasa sesuai dengan karakter museum. Teknologi modern diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman interaktif, seperti layar monitor untuk menampilkan koleksi, sensor dan kamera untuk kegiatan seni interaktif, serta proyektor dan layar LCD untuk pendisplayan karya seni. Prinsip desain inklusif juga diterapkan dalam perancangan ini untuk memastikan museum dapat dinikmati oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas melalui fasilitas ramp dan elevator. Solusi desain juga mencakup perubahan tata ruang dengan menambahkan area foodcourt dan ruang serbaguna untuk acara-acara komunitas, yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik museum sebagai tempat berkumpul dan beraktivitas bagi pegiat seni dan masyarakat umum.

Hasil perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman baru saat mengunjungi museum seni, sekaligus menjadi pusat kegiatan seni yang hidup dan menarik lebih banyak pengunjung.

Kata kunci : historis, eklektik, inovatif, interaktif, inklusif

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM H. WIDAYAT DI SAWITAN MAGELANG

Afiq Zaffar Iqbal A.

NIM 1912271023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta
zffariqbal29@gmail.com

Abstract

The interior design of the H. Widayat art museum in Sawitan, Magelang Regency, was carried out with the main objective of increasing interest in visiting which has been relatively low. The background of this project focuses on the introduction of the figure of H. Widayat, and the design of the museum as a cultural center, as well as art education. The design problem faced is how to design the interior of the H. Widayat museum using a historical approach with an innovative and interactive touch, so that visitors can get to know H. Widayat more closely and have a new experience when visiting an art museum? The design problems faced include the need to attract more and more diverse visitors, as well as accommodate a variety of more dynamic space functions.

The design method used in this design is the design thinking method by Hasso Plattner Institute of Design. The concept of displaying existing works uses the concept of a historical approach. An eclectic approach/style is also used in the interior of the museum which is felt to be in accordance with the character of the museum. Modern technology is integrated to create an interactive experience, such as monitor screens to display the collection, sensors and cameras for interactive art activities, as well as projectors and LCD screens for art display. Inclusive design principles are also applied in this design to ensure the museum can be enjoyed by all, including people with disabilities through ramp and elevator facilities. The design solution also includes changes to the spatial layout by adding a food court area and a multipurpose room for community events, which is expected to increase the museum's attractiveness as a gathering and activity place for art activists and the general public.

The result of this design is expected to bring a new experience when visiting the art museum, as well as become a lively center for art activities and attract more visitors.

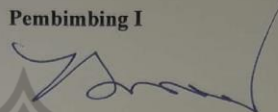
Keywords : *historical, eclectic, innovative, interactive, inclusive*

LEMBAR PENGESAHAN

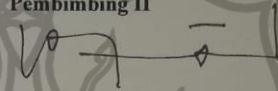
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:
**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM H. WIDAYAT DI SAWITAN
MAGELANG** yang diajukan oleh Afiq Zaffar Iqbal Aulad, NIM 1912271023, 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
4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

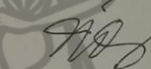
Pembimbing I


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

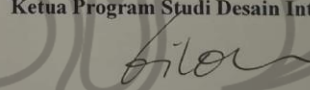
Pembimbing II


Drs. Ismael Setiawan, M.M.
NIP 19620528 199403 1 002/NIDN 0028056202

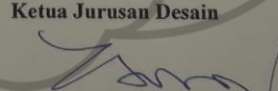
Cognate / Penguji

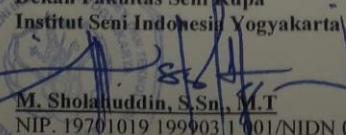

Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Ketua Program Studi Desain Interior


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

Ketua Jurusan Desain


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

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

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

KATA PENGANTAR

Syukur kepada Allah SWT atas karunia dan Rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan Interior ini. Judul Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan yang saya ajukan adalah “PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM H. WIDAYAT DI SAWITAN MAGELANG”.

Karya Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana S-1 Desain Interior di Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tidak bisa dipungkiri bahwa menyelesaikan skripsi ini membutuhkan usaha yang besar. Namun, karya ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bantuan dari orang-orang di sekitar saya. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak, Ibu di rumah yang selama ini selalu mendukung, dan mendoakan, sekaligus sebagai investor utama penulis.
2. Bapak Martino, Bapak Ismael, dan Bapak Anom Wibisono selaku dosen pembimbing TA 1, dan 2 juga sebagai dosen wali penulis.
3. Seluruh Dosen PSDI dan Staff yang telah membantu penulis dalam menggunakan sarana dan prasarana kampus.
4. Teman-teman Kos Pandan Wangi, teman-teman seperjuangan, yang telah mengajarkan banyak hal kepada penulis.
5. Teman-teman SMA Kos Wirobrajan, teman-teman seperjuangan dari sebelum masuk kampus,

Semoga semua individu yang berkontribusi dalam Perancangan Interior Museum H. Widayat ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, mendapatkan berkah dan pahala atas kebaikan yang mereka sumbangkan kepada penulis.

Dengan kesadaran penuh dan hati yang terbuka, penulis mengakui bahwa masih ada kekurangan dalam perancangan ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk meningkatkan kualitas karya di masa mendatang. Semoga karya ini memberikan manfaat bagi setiap pembacanya.

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afiq Zaffar Iqbal Aulad

NIM : 1912271023

Tahun lulus : 2024

Program studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah in 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 saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 8 Juni 2024



Afiq Zaffar Iqbal Aulad

NIM 1912271023

DAFTAR ISI

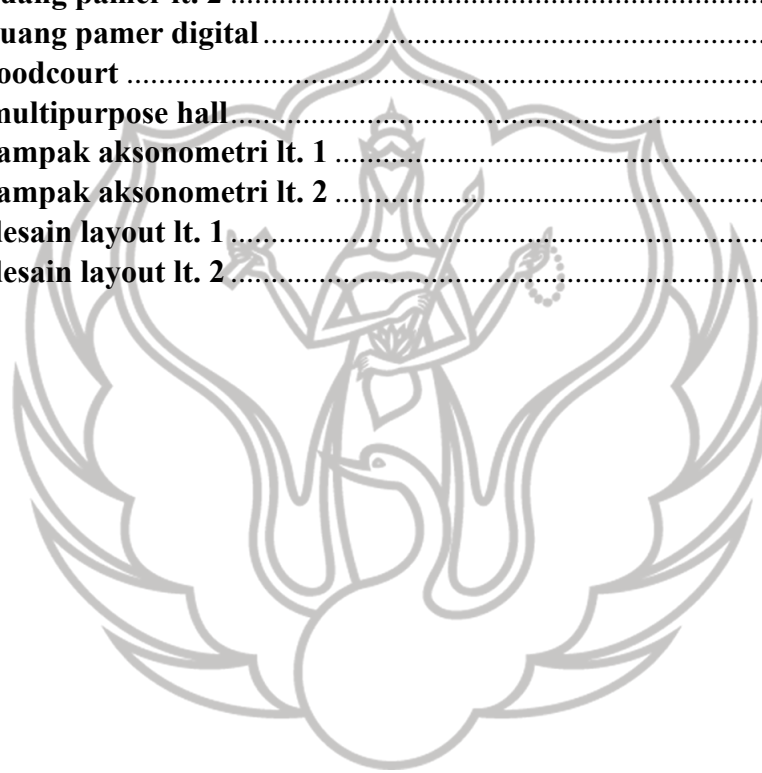
Abstrak.....	ii
Abstract.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Proses & Metode Desain.....	2
BAB II.....	6
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka tentang Museum	6
B. Tinjauan Pustaka tentang Multifunction Hall / Gedung Serbaguna	11
C. Tinjauan Pustaka tentang Food Court.....	11
D. Tinjauan Pustaka tentang eklektik	13
E. Tinjauan Pustaka Khusus tentang Museum	15
F. Program Desain.....	17
BAB III	43
PERNYATAAN MASALAH & IDEASI.....	43
A. Pernyataan Masalah	43
B. Ide Solusi desain	43
BAB IV	44
PENGEMBANGAN DESAIN	44
A. Alternatif Desain.....	44
B. Hasil desain.....	62
BAB V	68
KESIMPULAN.....	68
A. Kesimpulan	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Design Thinking Process Diagram	3
Gambar 2. 1 Lokasi Museum H. Widayat	17
Gambar 2. 2 Logo lama & baru Museum H. Widayat	18
Gambar 2. 3 Fasad Museum H. Widayat.....	22
Gambar 2. 4 Tampak Museum H. Widayat dari jalan raya	22
Gambar 2. 5 Lokasi Museum H. Widayat	23
Gambar 2. 6 Layout lt. 01 Museum H. Widayat	24
Gambar 2. 7 Layout lt. 02 Museum H. Widayat	24
Gambar 2. 8 Tampak depan potongan Museum H. Widayat	25
Gambar 2. 9 Tampak belakang potongan Museum H. Widayat	25
Gambar 2. 10 Tampak kanan potongan Museum H. Widayat	26
Gambar 2. 11 Tampak kiri potongan Museum H. Widayat.....	26
Gambar 2. 12 Sirkulasi Museum H. Widayat lt. 01	27
Gambar 2. 13 Sirkulasi Museum H. Widayat lt. 02	27
Gambar 2. 14 Proyeksi hubungan ruang Museum H. Widayat.....	28
Gambar 2. 15 Material lantai Museum H. Widayat lt. 01.....	29
Gambar 2. 16 Material lantai Museum H. Widayat lt. 02.....	30
Gambar 2. 17 Pintu masuk utama Museum H. Widayat	30
Gambar 2. 18 Pencahayaan alami Museum H. Widayat.....	31
Gambar 2. 19 Plafond lt. 01 Museum H. Widayat.....	32
Gambar 2. 20 Plafond lt. 02 Museum H. Widayat.....	32
Gambar 2. 21 Furniture lt. 01 Museum H. Widayat.....	33
Gambar 2. 22 Furniture lt. 02 Museum H. Widayat.....	34
Gambar 2. 23 Sistem ME Museum H. Widayat.....	35
Gambar 2. 24 Head movement in horizontal & vertical plane	37
Gambar 2. 25 Visual field in horizontal & bertical plane.....	38
Gambar 2. 26 Display of artwork.....	38
Gambar 2. 27 Show window/optimum viewing planes	39
Gambar 2. 28 Accommodation of small and large users abreast in a 96-inch corridor or passage width.....	39
Gambar 2. 29 The human body/depth and breadth dimensions	40
Gambar 2. 30 Wheelchair dimensions.....	41
Gambar 2. 31 Wheelchair circulation/corridors and passages	42
Gambar 4. 1 moodboard ruang lobby.....	44
Gambar 4. 2 moodboard r. pameran	45
Gambar 4. 3 moodboard foodcourt.....	46
Gambar 4. 4 moodboard multipurpose hall	46
Gambar 4. 5 skema warna, dan material	47
Gambar 4. 6 diagram matriks perancangan	48
Gambar 4. 7 alternatif 1 bubble plan lt. 1	49
Gambar 4. 8 alternatif 1 bubble plan lt. 2	49
Gambar 4. 9 alternatif 2 bubble plan lt. 1	49
Gambar 4. 10 alternatif 2 bubble plan lt. 2	50
Gambar 4. 11 zoning alternatif 1 lt. 1.....	50
Gambar 4. 12 zoning alternatif 1 lt. 2	51

Gambar 4. 13 zoning alternatif 2 lt. 1	51
Gambar 4. 14 zoning alternatif 2 lt. 2	52
Gambar 4. 15 layout lt. 1	52
Gambar 4. 16 layout lt. 2	53
Gambar 4. 17 rencana lantai lt. 1	53
Gambar 4. 18 rencana lantai lt. 2	54
Gambar 4. 19 alternatif rencana dinding multipurpose hall	54
Gambar 4. 20 rencana plafond r. pameran	55
Gambar 4. 21 alternatif reception desk	56
Gambar 4. 22 alternatif rak buku	56
Gambar 4. 23 alternatif bench	57
Gambar 4. 24 lobby area	63
Gambar 4. 25 ruang pameran lt. 1	63
Gambar 4. 26 ruang pameran lt. 2	64
Gambar 4. 27 ruang pameran digital	64
Gambar 4. 28 foodcourt	65
Gambar 4. 29 multipurpose hall	65
Gambar 4. 30 tampak aksonometri lt. 1	66
Gambar 4. 31 tampak aksonometri lt. 2	66
Gambar 4. 32 desain layout lt. 1	67
Gambar 4. 33 desain layout lt. 2	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktifitas pengguna ruang.....	20
Tabel 2. 2 Daftar kebutuhan & kriteria Museum H. Widayat hal. 1	36
Tabel 2. 3 Daftar kebutuhan ruang Museum H. Widayat hal. 2	36
Tabel 2. 4 Daftar kebutuhan ruang Museum H. Widayat hal. 3	37
Tabel 4. 1 jenis pencahayaan.....	58
Tabel 4. 2 perhitungan kebutuhan titik lampu.....	60
Tabel 4. 3 jenis penghawaan.....	61
Tabel 4. 4 perhitungan kebutuhan AC	62



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Museum menurut KBBI museum 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.

Pilihan wisata di dalam kota yang terbatas, menyebabkan Masyarakat perkotaan mencari kesenangan dengan berkunjung ke museum seni baik yang dikelola pemerintah, swasta, maupun individual. Selain karena akses yang mudah dan aman, berkunjung ke museum, dan galeri seni juga bertujuan untuk membuat konten, dan sarana untuk memperluas pengetahuan. (Nurfaizah, 2023). Definisi jenis-jenis pariwisata menurut Valene L. Smith (1991) yang terdapat dalam kosa kata kepariwisatawan antara lain: Pariwisata Pantai (Marine Tourism), Pariwisata Etnik (Ethnic Tourism), Pariwisata Budaya (Culture Tourism), Pariwisata Rekreasi (Recreational Tourism), Pariwisata Kota (City Tourism), Pariwisata Alam (Ecotourism), Resort City, Pariwisata Agro (Agro Tourism), Pariwisata Sosial (Social Tourism), dan Pariwisata Alternatif (Alternatif Tourism). (Damara, Yusup, & Khaerul A., 2014). Menurut definisi jenis-jenis pariwisata disini, museum seni termasuk ke dalam jenis pariwisata kota.

Diresmikan pada 30 April 1994 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan saat itu, yaitu Prof. DR. Ing. Wardiman Djojonegoro, bangunan Museum H. Widayat berdiri diatas tanah seluas +7.000 m². Pembangunan museum selesai pada awal tahun 1994. Terdiri atas 2 lantai dengan luasan bangunan +2.500 m². Ruang pamer Lt. 01, difungsikan untuk memamerkan karya dari H. Widayat sendiri. Sedangkan ruang pamer Lt. 02, difungsikan untuk memamerkan karya seniman lain yang merupakan koleksi Museum H. Widayat. Selain museum, diatas tanah seluas +7.000 m² ini, juga terdapat galeri, art shop, dan taman yang menghubungkan bangunan-bangunan tersebut sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis. Museum ini dimaksudkan untuk memamerkan karya seni rupa yang telah dipilih oleh alm. H. Widayat bersama dewan

curator menjadi koleksi tetap, agar bisa dinikmati oleh pecinta seni maupun Masyarakat umum.

Sebagai salah satu museum seni terbesar di Kabupaten Magelang, dan lokasi nya yang berada di jalur utama menuju destinasi wisata candi Borobudur, penulis merasa bahwa perlu adanya perancangan ulang interior Museum H. Widayat yang sudah terlihat kuno, agar mempunyai interior yang lebih relevan dengan zaman sekarang, dan mampu menjadi pilihan destinasi wisata bagi wisatawan local maupun mancanegara. Selain itu, penulis juga merasa belum adanya tempat di eksisting Museum yang berisi pengenalan tentang siapa itu H. widayat. Menurut penulis, hal ini perlu untuk dimasukkan ke dalam interior Museum H. Widayat sebagai upaya untuk mengedukasi Masyarakat umum tentang H. Widayat beserta hasil karyanya.

B. Proses & Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang digunakan dalam mendesain Museum H. Widayat ini menggunakan metode Design Thinking. Design Thinking adalah sebuah metodologi yang menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Metodologi ini sangat berguna ketika digunakan untuk menangani masalah kompleks yang tidak terdefinisi dengan baik atau tidak diketahui, karena metodologi ini berfungsi untuk memahami kebutuhan manusia yang terlibat, membongkai ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam brainstorming, serta menerapkan pendekatan langsung untuk membuat prototipe dan pengujian. Design Thinking adalah proses non-linear dan berulang yang dapat terdiri dari tiga hingga tujuh tahap. Kami fokus pada model pemikiran desain lima tahap yang diusulkan oleh Hasso Plattner Institute of Design di Stanford (d.school).



Gambar 1. 1 Design Thinking Process Diagram
(Sumber : Design Thinking Workshop by Prof. Widom)

Dari gambar design thinking diatas, menurut Institut Desain HassoPlattner di Stanford desain terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :

a. Emphatize (Berempati)

Tahap ini adalah tentang memahami orang dalam konteks tantangan desain. Mengamati apa yang dilakukan orang dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungannya dapat memberikan petunjuk tentang apa yang mereka pikirkan dan rasakan. Memahami latar belakang masalah perencanaan.

b. Define (Mendefinisikan)

Informasi yang dikumpulkan selama fase empati dianalisis dan dikumpulkan pada tahap *Define* ini untuk mengidentifikasi isu- isu kunci yang akan diidentifikasi. Langkah identifikasi ini akan sangat membantu dalam menyelesaikan masalah pengguna karena masalah telah teridentifikasi.

c. Ideate

Tahap ini merupakan tahap pembangkitan ide. Semua ideakan diterima untuk memecahkan masalah yang diidentifikasi pada tahap definisi. Penting untuk memiliki sebanyak mungkin ide atau solusi untuk masalah sedini mungkin dalam tahap konsep. Karena langkah terakhir adalah menyelidiki

dan menguji ide-ide tersebut untuk menemukan cara terbaik untuk menyelesaikan masalah atau memberikan hal-hal penting untuk menghindari masalah yang akan muncul nantinya.

d. Prototype

Tahap ini merupakan tahap pengembangan. Pada tahap ini, diharapkan dapat menjawab pertanyaan yang mungkin mendekati solusi akhir. Prototype dapat berupa *3D Modeling*, gambar kerja, laporan desain dan presentasi. Inti dari tahap ini adalah menjawab pertanyaan spesifik. *Prototype* harus dibangun dengan mempertimbangkan pengguna.

e. Test (Menguji)

Tahap ini merupakan uji coba hasil *prototype*. Pada tahapan ini desainer meminta *feedback* dari *prototype* yang telah dibuat. Dapat berupa kritik, saran, dan evaluasi.

2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan untuk perancangan interior Museum H. Widayat ini adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan data

Metode proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan mengamati objek hingga wawancara. Pada desain Museum H. Widayat ini pengumpulan data dilakukan dengan melihat foto site hasil survey, mengamati lingkungan sekitar objek, melihat 3D modeling dari bangunan, wawancara dengan arsitek perancang bangunan, dan wawancara dengan pengunjung Museum H. Widayat. Tujuannya adalah untuk mencari cerita dari pengguna, dan dapat mendapatkan makna yang mendalam.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Ide

Metode pencarian ide yang digunakan yaitu dengan mengeksplorasi konsep dengan pembentukan ide berupa sketsa, gambar, atau kata yang dapat menjelaskan konsep yang akan dibuat. Kemudian pengembangan desain konsep yang sudah dibuat akan dijadikan sebuah patokan untuk membuat moodboard yang akan diaplikasikan.

c. Metode evaluasi (Pemilihan Desain)

Metode evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah desain sudah memecahkan masalah. Teknik yang digunakan self analysis, solicited opinions,

berkonsultasi dengan dosen dan studio criticism, mempertimbangkan pendapat teman. Kriteria desain yang dijadikan evaluasi yaitu aspek : fungsional, ergonomis, dan estetis.

