

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM
WANAGAMA SEBAGAI RUANG PENDIDIKAN
DENGAN PENDEKATAN ECO-EDUKATIF**

PERANCANGAN TUGAS AKHIR



Disusun oleh :
Fais Rona Dwi Syahputra
NIM 1710253123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2024**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM WANAGAMA SEBAGAI RUANG PENDIDIKAN DENGAN PENDEKATAN ECO EDUKATIF diajukan oleh Fais Rona Dwi Syahputra, NIM 1710253123, 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 10 Juni 2024 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing 1

Hangga Hardika S. Sn., M.Ds.

NIP. 197911292006041003/NIDN. 0029117906

Pembimbing 2

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

NIP. 197301292005011001/NIDN. 0029017304

Cognate

Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP.199106202019031014/NIDN.0020069105

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



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

NIP. 197701010100031001/NIDN. 0010107005

Surat Pernyataan Keaslian

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fais Rona Dwi Syahputra
NIM : 1710253123
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, 12 Juni 2024



Fais Rona Dw. Syahputra
NIM 1712195023

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul Perancangan Interior Museum Wanagama Universitas Gadjah Mada, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan menjadi bahan untuk berdiskusi bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun tugas akhir ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

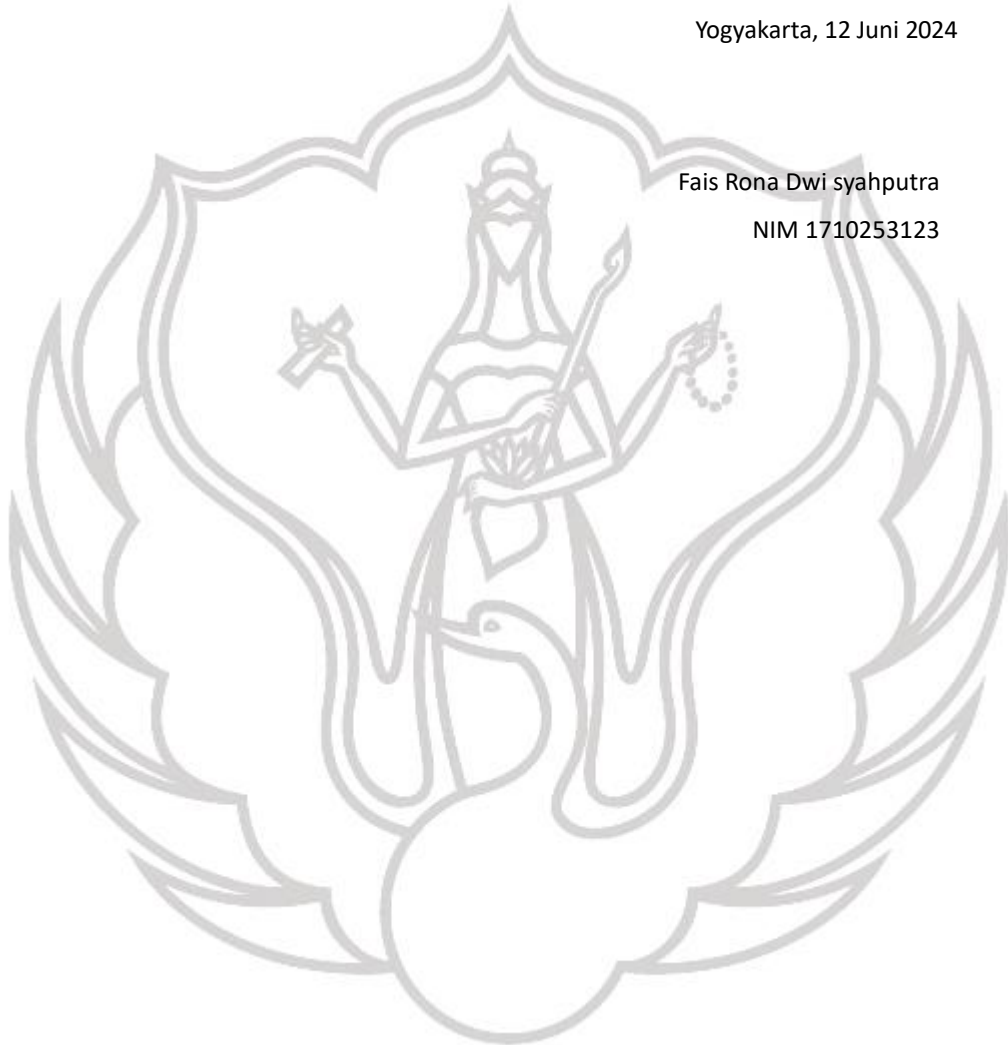
1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia Nya.
2. Bapak Aslim Ihfeni dan Ibu Sri Wahyuni selaku kedua orang tua yang tak henti mengalirkan doa dan dukungan dalam penyusunan proyek tugas akhir ini, serta keluarga besar saya.
3. Yth. Bapak Hangga Hardika S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing 1 dan Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberi banyak masukan, nasehat, kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir karya desain ini.
4. Seluruh dosen Prodi Desain Interior dan staff
5. Seluruh pihak yang telah bersedia dengan ikhlas turun tangan membantu penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh teman dan kerabat yang sudah memberikan doa dan dukungan,
7. Teman-teman kontrakan Barockah, Iyep, Edi, Yoga, Oddin, Laksa, Rijal, Mulat, Muti Fh, Haidar, Uus, yang sudah memberikan banyak sekali dukungan, masukan, kritik dan saran kepada saya
8. Teman-teman Interior 2017 Dimensi
9. Terimakasih kepada orang-orang baik
10. Serta seluruh orang baik yang telah membantu penulis selama ini yang tidak dapat ditulis satu persatu karena terlalu banyak orang baik di sekitar penulis.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta membalas kebaikan-kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dapat sampai di titik ini. Semoga penulisan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 12 Juni 2024

Fais Rona Dwi syahputra

NIM 1710253123



ABSTRAK

Museum Wanagama merupakan museum yang dimiliki oleh Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. Museum ini terletak di Kawasan Hutan Wanagama Petak 5 Kabupaten Gunung Kidul. Didirikan Museum Wanagama ini bertujuan untuk penelitian bagi mahasiswa Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. Museum ini menawarkan beragam koleksi yang mencakup hasil penelitian mahasiswa, artefak sejarah, karya seni rupa, dan pameran interaktif yang menarik bagi semua usia. Dengan program edukatif yang dirancang untuk berbagai kalangan, museum ini berupaya untuk menjadi pusat pengetahuan dan inspirasi. Pada perancangan ulang ini mengusung konsep Hutan Pendidikan yang dimana konsep ini hutan pendidikan Universitas yang bereputasi Internasional dan mengakar secara lokal untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia unggul di bidang rehabilitasi hutan dan lahan, pengelolaan hutan tropis, ekowisata berkelanjutan, dan pembangunan pedesaan berwawasan lingkungan hidup. Dengan tema Museum Eco-Edukatif desain dalam perancangan ulang ini akan mengkombinasikan teknologi dan material terbaru. Sedangkan gaya *Modern Tropical* yang menjadi gaya yang akan diaplikasikan pada elemen interior, *furniture*, dan material. Selain itu juga perancangan ulang ini memiliki tujuan untuk menunjukkan karakter dari Hutan Wanagama dengan pengaplikasian material dan pemilihan warna berdasarkan bentuk flora di sekitar museum.

Kata Kunci: Museum Wanagama, *Modern Tropical*, Eco-Edukatif

ABSTRACT

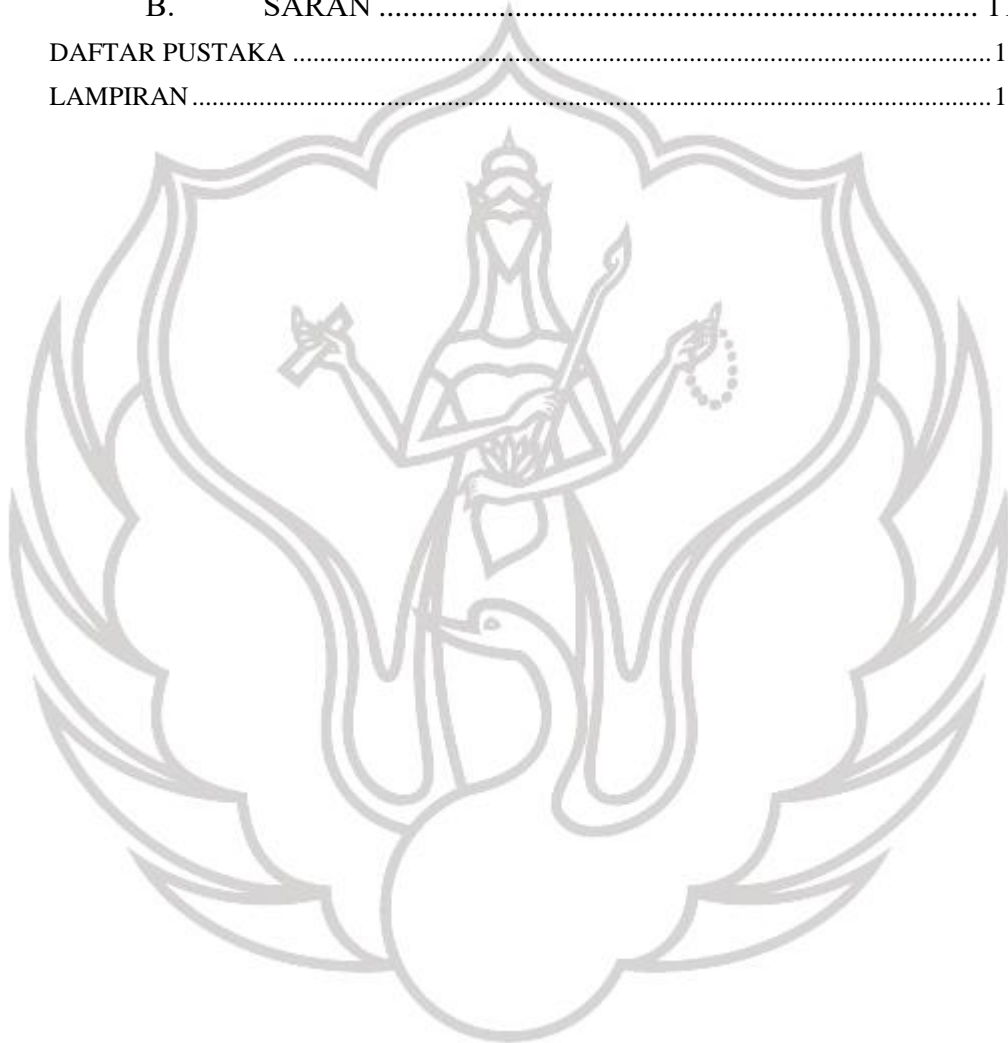
Wanagama Museum is a museum owned by the Faculty of Forestry, Gadjah Mada University. The museum is located in the Wanagama Forest Area, Plot 5, Gunung Kidul Regency. The Wanagama Museum was established for research purposes for students of the Faculty of Forestry, Universitas Gadjah Mada. The museum offers a diverse collection that includes student research results, historical artifacts, fine art works, and interactive exhibitions that appeal to all ages. With educational programs designed for a wide range of audiences, the museum strives to be a center of knowledge and inspiration. This redesign carries the concept of Educational Forest, which is a University educational forest with an international reputation and local roots to support the development of superior human resources in the fields of forest and land rehabilitation, tropical forest management, sustainable ecotourism, and environmentally sound rural development. With the theme of Eco-Educative Museum, the design in this redesign will combine the latest technology and materials. While the Modern Tropical style is the style that will be applied to interior elements, furniture, and materials. In addition, this redesign also aims to show the character of Wanagama Forest by applying materials and choosing colors based on the shape of the flora around the museum.

Keywords: *Wanagama Museum, Modern Tropical, Eco-Educative*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR	10
DAFTAR TABEL	14
BAB I PENDAHULUAN	15
A. Latar Belakang	15
B. Metode Desain.....	17
BAB II PRA DESAIN.....	22
A. Tinjauan Pustaka	22
1. Tinjauan Pustaka Umum	22
2. Tinjauan Khusus	27
B. Program Desain	34
1. Tujuan Desain	34
2. Sasaran Desain	34
C. Data	34
1. Deskripsi Umum Proyek	34
2. Data Non Fisik	37
3. Data Fisik	39
4. Data Literatur	45
BAB III RUMUSAN MASALAH & IDE SOLUSI.....	68
A. Pernyataan Masalah.....	68
B. Ide Solusi Desain.....	69
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	79
A. Alternatif Desain	79
1. Alternatif Estetika Ruang	79
2. Element Pembentuk Ruang	85
3. Alternatif Penataan ruang	88
4. Alternatif Pengisi Ruang	92
5. Alternatif Tata Kodisional Ruang	96

B.	Evaluasi Hasil Desain.....	101
C.	Hasil Desain	103
1.	Sketsa Manual	103
2.	Rendering Desain Perspektif.....	105
3.	Aksonometri	114
BAB V PENUTUP.....		116
A.	KESIMPULAN	116
B.	SARAN	117
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN		119



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tujuh Tahapan Desain (Sumber: Gavin Ambrose dan Paul Haris)..	17
Gambar 2. 1 Fasade Bangunan Museum Wanagama (Sumber ; Dokumentasi Pribadi 2024).....	35
Gambar 2. 2 Logo Wanagama (Sumber : Wanagama,2023).....	36
Gambar 2. 3 siteplan Museum Wanagama (Sumber : Google Earth,2023).....	36
Gambar 2. 4 struktur Wangama (Sumber :(Website Wanagama, 2023).....	38
Gambar 2. 5 Layout Museum Wanagama (Sumber : Museum Wanagama 2023)	39
Gambar 2. 6 Fasade Museum Wanagama (Sumber : Museum Wangama, 2023) .	39
Gambar 2. 7 Layout Lantai 1 (Sumber : (Wanagama Museum, 2023).....	40
Gambar 2. 8 Layout Lantai 2 (Sumber : Wanagama Museum, 2023).....	40
Gambar 2. 9 Foto Survey bangunan Museum Wanagama (Sumber : (Dokumentasi Pribadi, 2023).....	41
Gambar 2. 10 Foto Survey Bangunan Museum Wanagama (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023).....	42
Gambar 2. 11 Foto Survey Bangunan Museum Wanagama (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.....	42
Gambar 2. 12 Foto Survey Bangunan Museum Wanagama (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.....	43
Gambar 2. 13 Foto Survey Bangunan Museum Wanagama (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.....	43
Gambar 2. 14 Foto Survey Bangunan Museum Wanagama (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.....	44
Gambar 2. 15 Foto Survey Bangunan Museum Wanagama (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023.....	44
Gambar 2. 16 Keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris pada rauang pamer (Sumber : McLlean, 1993:118).....	47
Gambar 2. 17 Macam-macam pola sirkulasi ruang pamer (Sumber : McLlean, 1993:125).....	51
Gambar 2. 18 Macam-macam pola sirkulasi ruang pamer (Sumber : McLlean, 1993:125).....	52
Gambar 2. 19 Jarak Pandang Area Pamer (Sumber : Human Dimmension & Interior Space).....	56
Gambar 2. 20 Jenis pencahayaan pada museum (Sumber : Neufert, Ernst. 2002)	59
Gambar 2. 21 Teknik Pencahayaan Museum (Sumber : Neufert, Ernst. 2002)....	59
Gambar 2. 22 Teknik Pencahayaan Museum (Sumber : Neufert, Ernst. 2002)....	60
Gambar 2. 23 Standarisasi Area Resepsionis (Sumber : Panero & Zelnik, 1979).....	61
Gambar 2. 24 Standarisasi Meja Kerja (Sumber : Panero & Zelnik, 1979).....	62
Gambar 2. 25 Standarisasi Jangkauan Lengan (Sumber : Panero & Zelnik, 1979).....	62
Gambar 2. 26 Standarisasi Sirkulasi dan Area Penyimpanan (Sumber : Panero & Zelnik, 1979).....	63
Gambar 2. 27 tandarisasi Workstation (Sumber : Panero & Zelnik, 1979).....	63

Gambar 2. 28 Standarisasi filling dan storage (Sumber : Panero & Zelnik, 1979)	64
Gambar 2. 29 Standarisasi Meeting Room (Sumber : Panero & Zelnik, 1979)...	64
Gambar 2. 30 Rak penjualan dan Kasir (Sumber : Panero & Zelnik, 1979).....	65
Gambar 3. 1 Mind Mapping (Sumber: Pribadi 2024).....	69
Gambar 3. 2 Sub. Tema "Spirit Of Eco-Education" (Sumber : Pribadi, 2024).....	70
Gambar 3. 3 Referensi Suasana Ruang Pamer Museum (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)	72
Gambar 3. 4 Referensi Suasana Ruang Pamer Museum (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)	72
Gambar 3. 5 Referensi Suasana Area Kantor (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)...	73
Gambar 3. 6 Referensi Suasana Area Kantor (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)...	73
Gambar 3. 7 Referensi Suasana Laboratorium (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)	74
Gambar 3. 8 Referensi Suasana Laboratorium (Sumber : Kolase Pribadi, 2024).	74
Gambar 3. 9 Referensi suasana Area Rapat (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)	75
Gambar 3. 10 Referensi suasana Area Rapat (Sumber : Kolase Pribadi, 2024).....	75
Gambar 3. 11 Referensi Area Retail (Sumber : Kolase Pribadi, 2024).....	76
Gambar 3. 12 Referensi Area Retail (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)	76
Gambar 3. 13 Referensi area Perpustakaan (Sumber : Kolase Pribadi, 2024).....	77
Gambar 3. 14 Referensi area Perpustakaan (Sumber : Kolase Pribadi, 2024).....	77
Gambar 3. 15 Referensi Area audio Visual (Sumber : Kolase Pribadi, 2024)	78
Gambar 3. 16 Referensi Area audio Visual (Sumber : Kolase Pribadi, 2024).....	78
Gambar 4. 1 Moodboard Suasana Ruang Pamer (Sumber : Kolase Pribadi).....	80
Gambar 4. 2 Transformasi Bentuk Elemen Dekoratif (Sumber : Analisis Penulis, 2024)	82
Gambar 4. 3 Sketma Warna Perancangan (Sumber : Analisis Penulis, 2024)	83
Gambar 4. 4 Skema Bentuk dan Warna (Sumber : Analisi Penulis, 2024)	83
Gambar 4. 5 Skema Material Perancangan (Sumber : Analisi Penulis, 2024).....	85
Gambar 4. 6 Referensi Penerapan Plafon Museum Wanagama (Sumber : www.kreadekor.com)	86
Gambar 4. 7 Referensi Penerapan Desain Dinding Pada Museum (Sumber : (pinterest.com/Architizer ofc)	87
Gambar 4. 8 Referensi Penerapan Desain Lantai Museum (Sumber : (pinterest.com/Architizer ofc)	88
Gambar 4. 9 Diagram Matrix (Sumber : Penulis, 2024)	88
Gambar 4. 10 Bulbble diagram Kebutuhan Luas (Sumber : Penulis, 2024).....	89
Gambar 4. 11 Block Plan Lantai 1 (Sumber : Penulis, 2024)	89
Gambar 4. 12 Block Plan Lantai 2 (Sumber : Penulis, 2024)	90
Gambar 4. 13 Zoning Sirkulasi Lantai 1 (Sumber : Penulis, 2024).....	90
Gambar 4. 14 Zoning sirkulasi Lantai 2 (Sumber : Penulis, 2024)	91
Gambar 4. 15 alternatif Layout Lantai 1 (Sumber : Analisi Penulis, 2024).....	91
Gambar 4. 16 alternatif Layout Lantai 2 (Sumber : Analsisi Penulis,2024)	92
Gambar 4. 17 Custom Meja Resepsionis (Sumber: Penulis Pribadi 2024)	93
Gambar 4. 18 Custom Partisi Karya (Sumber: Penulis Pribadi 2024).....	93
Gambar 4. 19 Custom Furniture Perpustakaan (Sumber: Penulis Pribadi 2024)..	94

Gambar 4. 20 Custom Beanc (Sumber: Penulis Pribadi 2024).....	94
Gambar 4. 21 Custom Meja Kasir Retail (Sumbe: Penulisr Pribadi 2024)	95
Gambar 4. 22 Custom Meja Laboratorium (Sumber: Penulis Pribadi 2024).....	95
Gambar 4. 23 Kursi Pegawai (Sumber : ACE Hardware).....	96
Gambar 4. 24 Jenis Downlight 1 (Sumber : Lighting.phillips.co.id, 2022).....	97
Gambar 4. 25 Jenis spotlight (Sumber : Lighting.phillips.co.id, 2022).....	97
Gambar 4. 26 Jenis Spotlight (Sumber : Lighting.phillips.co.id, 2022)	98
Gambar 4. 27 Lampu LED Strip (Sumber : Lighting.phillips.co.id, 2022)	98
Gambar 4. 28 Perpektif Manual area Resepsionis (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	103
Gambar 4. 29 Perpektif Manual Area Laboratorium (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	103
Gambar 4. 30 Perspektif Manual Area Pamer lantai 1 (Sumber : Fais Rona Dwi 2024)	104
Gambar 4. 31Perpektif Manual Area Pamer Lantai 2 (Sumber : Fais Rona Dwi 2024)	104
Gambar 4. 32 Rendering Area Resepsionis (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	105
Gambar 4. 33 Rendering Area Pamer Lantai 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	105
Gambar 4. 34 Rendering Area Pamer Lt 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	106
Gambar 4. 35 Rendering Area Pamer Interaktif Lt 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	106
Gambar 4. 36 Rendering Area Pamer Lt 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	107
Gambar 4. 37 Rendering Area Pamer Lt 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	107
Gambar 4. 38 Rendering Area Pamer Audio Visual (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	108
Gambar 4. 39 Rendering Area Rapat (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	108
Gambar 4. 40 Rendering Area Pamer Lt 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	109
Gambar 4. 41 Rendering area Pamer Lt 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	109
Gambar 4. 42 Rendering area Retail (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	110
Gambar 4. 43 Rendering area Kerja Pegawai (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	110
Gambar 4. 44 Rendering area Laboratorium Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	111
Gambar 4. 45 endering Area Pamer Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	111
Gambar 4. 46 Rendering area Perpustakaan (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)	112

Gambar 4. 47 Rendering area Pamer Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)112
Gambar 4. 48 Rendering area Pamer Kayu Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)113
Gambar 4. 49 Rendering area Pamer Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)113
Gambar 4. 50 Rendering area Pamer Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024)114
Gambar 4. 51 Aksonometri Lantai 1 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024) 114
Gambar 4. 52 Aksonometri Lantai 2 (sumber : Fais Rona dwi Syahputra 2024) 115



DAFTAR TABEL

tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang (Sumber : Analisi Pribadi, 2024).....	66
tabel 2. 2 Daftar Kebutuhan Ruang (Sumber : Analisis Pribadi)	67
Table 4. 1 Standarisasi Pengukur Cahaya (Sumber : Mata Kuliah Fisika Bangunan KB 23220 bab : Pengukuran cahaya).....	99
Table 4. 2 Standarisasi titik Lampu (Sumber : Mata Kuliah Fisika Bangunan KB 23220 bab : Pengukuran cahaya)	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

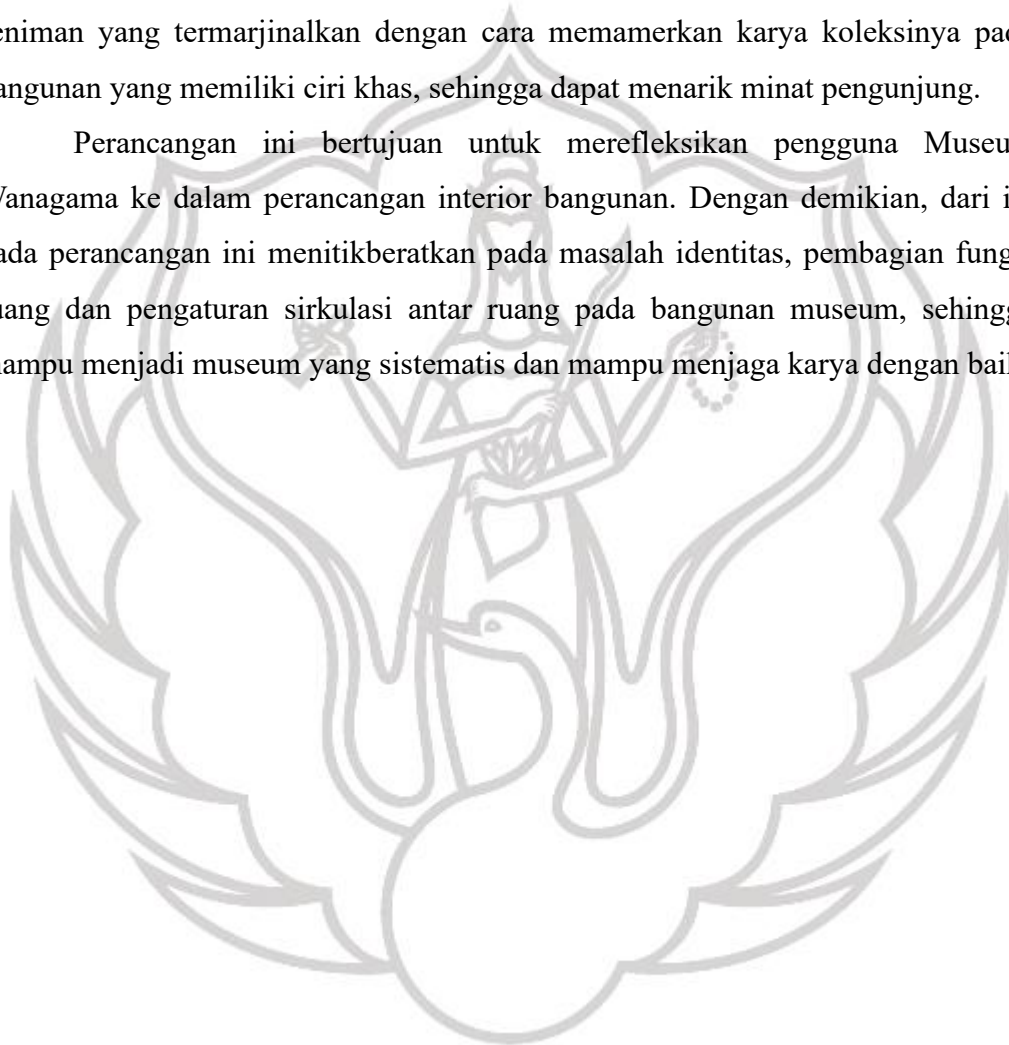
Kabupaten Gunungkidul pada awal tahun 1960 sangat erat dengan kondisi lahan kritis berupa batu bertanah dengan bentuklahan karst yang didominasi oleh batuan kapur. Batuan jenis ini sangat sulit menyimpan air, sehingga penduduk kesulitan dalam mendapatkan air bersih sepanjang tahun. Universitas Gadjah Mada telah lama menyadari perlunya perbaikan lahan kritis melalui konservasi hutan. Hal itu dibuktikan dengan pembangunan Hutan Wanagama di Kabupaten Gunung Kidul pada tahun 1964 seluas 10 ha dengan tanaman utama berupa tanaman kayu putih, pohon jati, dan murbey untuk makanan ulat sutra. Pada perkembangannya di tahun 1967 Universitas Gadjah Mada menggunakan lahan dari Pemrov D.I. Yogyakarta seluas 79,9 ha sebagai perluasan hutan wanagama. Pada kurun waktu ini, hutan wanagama difungsikan sebagai hutan praktik pendidikan bagi mahasiswa fakultas kehutanan Universitas Gadjah Mada maupun Masyarakat umum.

MUSEUM berasal dari Bahasa Yunani kuno “*Museion*” yang berarti sebuah gedung ilmu pengetahuan dan kesenian. Semula *Museion* merupakan sebuah kuil untuk pemujaan Dewi *Mousa* dimana merupakan tempat dewi-dewi kesenian dan ilmu pengetahuan bersemayam. Seiring dengan berjalannya waktu, akhirnya pengertian museum dirubah dan dirumuskan oleh Lembaga (Museum), 1974) (Wanagama, 2022) (Mada, 2022) (Harris, 2010) dalam musyawarahnya yang ke 11 di Copenhagen tanggal 14 juni 1974 yaitu (1) museum merupakan badan tetap, tidak mencari keuntungan dan harus terbuka untuk umum. (2) melayani masyarakat untuk kepentingan perkembangan. (3) memperoleh atau menghimpun barang-barang pembuktian manusia dengan sebagai sarana komunikasi dengan pengunjungnya. (5) dan kegiatan-kegiatan yang ada hubungannya dengan koleksi untuk kepentingan studi, pendidikan dan kesenangan. (Purwaningsih, 2023).

Pada Tahun 2022 Museum Wanagama merupakan museum yang dimiliki oleh Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. Museum ini terletak di Kawasan Hutan Wanagama Petak 5 Kabupaten Gunung Kidul. Didirikan Museum

Wanagama ini bertujuan untuk penelitian bagi mahasiswa Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada.. Museum ini menawarkan beragam koleksi yang mencakup hasil penelitian mahasiswa, artefak sejarah, karya seni rupa, dan pameran interaktif yang menarik bagi semua usia. Memiliki harapan untuk mengembalikan lagi fungsi museum dengan tujuan mengedukasi para Mahasiswa, peneliti, pelajar, masyarakat umum dan seniman muda pada khususnya tentang sejarah perkembangan hutan wanagama dan seni rupa di Yogyakarta dari sisi penelitian dan seniman yang termarjinalkan dengan cara memamerkan karya koleksinya pada bangunan yang memiliki ciri khas, sehingga dapat menarik minat pengunjung.

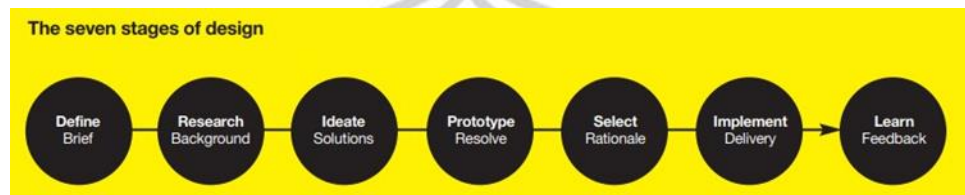
Perancangan ini bertujuan untuk merefleksikan pengguna Museum Wanagama ke dalam perancangan interior bangunan. Dengan demikian, dari itu pada perancangan ini menitikberatkan pada masalah identitas, pembagian fungsi ruang dan pengaturan sirkulasi antar ruang pada bangunan museum, sehingga mampu menjadi museum yang sistematis dan mampu menjaga karya dengan baik.



B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan Museum Wanagama, menggunakan metode Desain Thinking. Menurut buku *Basic Design: Design Thinking* oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2010) pada proses desain dibagi dalam tujuh tahapan. Tahapan tersebut yaitu *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 1. 1 Tujuh Tahapan Desain
(Sumber: Gavin Ambrose dan Paul Harris)

a. *Define* (Menetapkan apa permasalahannya)

Define merupakan tahapan awal dalam proses desain. Dalam tahapan awal ini akan menghasilkan ringkasan desain. Tahapan ini terdiri dari pengumpulan brief dari klien mengenai segala hal yang berkaitan dengan objek secara lisan maupun tulisan. Brief berisikan tujuan dari klien yang dapat dituliskan ulang oleh desainer menjadi sebuah interpretasi 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 di setujui, 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 *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 konsumen.

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 kesalah pahaman 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 kmerasakan 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 klient 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 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.

Pada tahapan terakhir ini dapat dijadikan pembelajaran untuk proyek selanjutnya, salah satunya untuk mencari informasi pada tahapan *define* dan *research* agar desain selanjutnya lebih optimal. Walaupun proses ini adalah proses terakhir namun sebenarnya ini dapat digunakan dalam setiap proses desain, dimana pada setiap tahap proses desain, desainer harus dapat mengetahui dimana desainer berada, kemana desainer akan melangkah, apa yang sudah berhasil dan mana yang tidak berhasil. Kemampuan untuk belajar pada setiap tahap akan meningkatkan perkembangan dalam pemikiran desain dan akan membangun menghasilkan desain yang sukses.

2. Metode Desain

a. Define

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada Penegelola dan Mahasiswa Kehutanan Wanagama Universitas Gadjah Mada. untuk mengetahui apa yang diinginkan dari klien. Selain itu juga dilakukan kunjungan terhadap bangunan dan lingkungan sekitar museum wanagama. Mengamati dan menyimpulkan apa yang menjadi keinginan dari pengelola museum Wanagama Universitas Gadjah Mada.

b. Research

Pada tahap ini dilakukan wawancara Proses wawancara dengan Mahasiswa Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. yang mana, menangani objek serupa. Pada tahap sebelumnya, untuk mendapatkan informasi mengenai jenis objek maupun jenis pengguna sebagai hasil dari riset primer. Proses berikutnya melakukan kunjungan langsung untuk mengamati, dan merasakan suasana dan permasalahan yang ada di Museum Wanagama Universitas Gadjah Mada, Sebagai informasi hasil riset sekunder. Dalam tahap ini juga dilakukan pengumpulan data fisik dan non fisik serta pengumpulan literatur. Selain itu juga melakukan wawancara secara langsung kepada pengelola Wanagama Universitas Gadjah Mada beserta pegawai mendapatkan memperdalam informasi. Dari hasil data dan informasi yang diperoleh maka, disusunlah tujuan dan sasaran desain yang akan menghasilkan *problem statement*.

Pada tahap selanjutnya, untuk menggali informasi atau data dari objek Museum Wanagama Universitas Gadjah Mada, hal lain yang perlu dilakukan adalah mengunjungi beberapa objek yang untuk mengamati karakteristik, kelebihan dan kekurangan di setiap ruang museum wanagama tersebut. hasil pengamatan tersebut akan dianalisis sehingga menjadi ide dalam perancangan Museum Wanagama Universitas Gadjah Mada.

c. *Ideate*

Tahap ini mulai melakukan penyusunan rencana perancangan Museum Wanagama luas dan tidak terstruktur namun tetap fokus pada disiplin ilmu. Dengan diketahui tujuan dan problem statement maka akan diolah menjadi konsep, skematik desain serta moodboard.

d. *Prototype*

Setelah melakukan tahap ideasi, maka dilakukanlah proses visualisasi rencana perancangan Museum Wanagama Universitas Gadjah Mada. dengan menggunakan beberapa alternatif desain. Prototype divisualisasikan dalam bentuk skematik desain , maket, animasi, 2D maupun 3D untuk mempermudah dalam membayangkan desain yang dibuat. Pada tahapan ini diperoleh masukan dan review dari mahasiswa kehutanan Universitas Gadjah Mada, pengelola museum wanagama, serta dosen pembimbing.

e. *Select*

Pada tahapan ini dilakukan peninjauan ulang terhadap hasil solusi yang sudah tersusun untuk menjadi solusi terpilih. Solusi terpilih juga dianalisis kesesuaiannya terhadap kebutuhan, *brief*, dan permasalahan dari objek Museum Wanagama.

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 Wanagama . hasil final direalisasikan sesuai desain perencanaan yang sudah disepakati.