

**PERANCANGAN INTERIOR
MUSEUM KEDOKTERAN IMERI UNIVERSITAS
INDONESIA JAKARTA**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Nindya Rachma Latifani

NIM 1311914023

**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KEDOKTERAN IMERI UNIVERSITAS INDONESIA – JAKARTA

Nindya Rachma Latifani

ABSTRAK

Meningkatkan harapan akan kualitas layanan kesehatan yang lebih baik dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya ialah memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya kesehatan melalui museum kedokteran Indonesia Medical Education and Research Institute (IMERI) FKUI. Edukasi ini ditunjukkan bagi masyarakat umum dimulai dari anak-anak hingga dewasa, sehingga diperlukan perancangan interior museum kedokteran yang mampu mengedukasi pengunjung secara interaktif sekaligus memberi pengalaman yang dekat dengan dunia kedokteran. Pemilihan tema laboratorium dirasa cocok diterapkan pada interior museum kedokteran IMERI karena laboratorium dekat dengan dunia kedokteran dan sesuai dengan IMERI sebagai institusi penelitian. Selain itu gaya modern juga dipilih karena dianggap sesuai dengan cita-cita IMERI yang ingin menjadi pusat edukasi medis dan institusi penelitian yang mengacu pada sains dan teknologi terdepan. Penerapan tema dan gaya ini mempengaruhi desain pada museum seperti menggunakan bentuk dasar yang melengkung atau tidak menyudut, penggunaan bentuk-bentuk tabung reaksi sebagai penerapan tema laboratorium, desain yang bersih dan menggunakan teknologi terbaru sebagai penerapan dari gaya modern.

Kata kunci: *Museum Kedokteran, Kesehatan, Lembaga Penelitian*

ABSTRACT

Increasing the great prospects of the best health service quality that can be done by many methods. One of them is giving right education to the societies about the importance of health which is implemented by Indonesia medical museum “Medical Education and Research Institute (IMERI) FKUI”. This education is addressed for public from children to adults, so it is necessary to design the interior of the medical museum that is able to educate visitors independently as well as experience close to the world of medicine. Laboratory theme election is really suitable to applied in the IMERI medical museum because the laboratory has correlation with medical sphere and that’s also suitable with IMERI as a Research Institution which refers to science and advance technology. The application of this theme and style influences the design of the museum like using base shape such as curved and not sharp corner. The usage of the test tube as the application of laboratory theme with clean design and use of the latest technology as the application of the modern style.

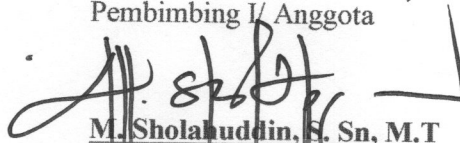
Keywords: *Medical Museum, Health, Research Institution*

PENGESAHAN

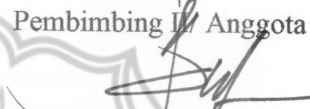
Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KEDOKTERAN IMERI
UNIVERSITAS INDONESIA - JAKARTA** diajukan oleh Nindya Rachma
Latifani, NIM 131 1914 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim
Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Juni 2017.

Pembimbing I/ Anggota


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

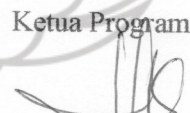
Pembimbing II/ Anggota


Dony Arsetvasmoro, S.Sn.,M.Ds.
NIP. 19790407 200604 1 002

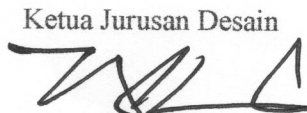
Cognate/ Anggota


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

Ketua Program Studi Desain Interior


Yulyta Kodrat P., M. T.
NIP. 19700727 20003 2 001

Ketua Jurusan Desain


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

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,


Dr. Suastiwi, M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih yang besar-besarnya kepada:

1. Ibunda dan ayah tercinta yang dengan penuh kasih sayang memberikan bimbingan, nasehat, dorongan dan restu hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Bapak M.Sholahuddin, S. Sn, M.T selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kritik maupun saran serta semangat bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini,
3. Bapak Dony Arsetyasmoro, S. Sn, M.Ds selaku dosen pembimbing II yang telah memberi banyak masukan dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga selama penulis kuliah.
5. Ibu Rina Renville, selaku pimpinan PT. Destijl Cipta Kreasi yang telah membimbing penulis saat kerja profesi dan dapat mengambil data untuk Tugas Akhir.
6. Adik tercinta Fadhilla Hanna dan keluarga besar Eyang Warsoedi yang memberikan dukungan serta doa sehingga terselesaikannya Tugas akhir ini.
7. Ilham Imaduddin sebagai rekan terdekat yang selalu memotivasi dan membantu proses penyelesaian pengerjaan Tugas Akhir.
8. Fauzy Ramadhan, Hasbie Alfie, Anggih Adhis, Nuha Arifah selaku rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu kelengkapan dalam

proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, Juni 2017

Penulis,

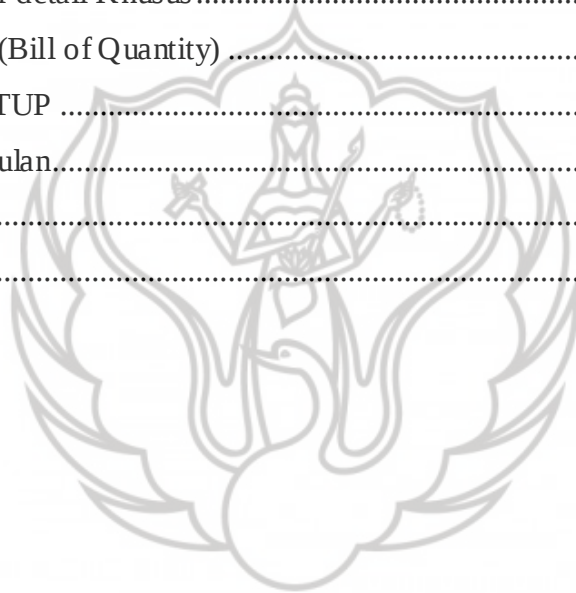
Nindya Rachma Latifani



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Tinjauan Pustaka Terkait Objek	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus	7
B. Program Desain	9
1. Tujuan Desain	9
2. Fokus/ Sasaran Desain	9
3. Data	9
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN	34
A. Pernyataan Masalah.....	34
B. Ide Solusi Desain.....	34
1. Storyline	34
2. Tema dan Gaya Perancangan	36
3. Signage	39
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	42
A. Alternatif Desain	42
1. Alternatif Estetika Ruang.....	42

2. Alternatif Penataan Ruang	52
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
4. Alternatif Pengisi Ruang	62
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	68
B. Evaluasi Pemilihan Desain	68
C. Hasil Desain	69
1. Perspektif Manual	69
2. Rendering Perspektif	70
3. Layout.....	74
4. Detail-detail Khusus	75
5. BoQ (Bill of Quantity)	78
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
LAMPIRAN.....	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jumlah Luasan yang dibutuhkan.....	18
Tabel 2. 2 Tabel Standar Luas Objek Pamer.	22



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis	3
Gambar 2. 1 Museum Semmelweis, Budapest	8
Gambar 2. 2 Lokasi Museum Kedokteran IMERI FKUI	10
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Pengelola Museum	12
Gambar 2. 4 Alur aktifitas pengunjung museum	14
Gambar 2. 5 Fasad Gedung IMERI FKUI	15
Gambar 2. 6 Layout Awal Perencanaan Museum.....	16
Gambar 2. 7 Ruang Pamer Tetap (3D)	17
Gambar 2. 8 Ruang Koleksi Spesimen	17
Gambar 2. 9 Dokumentasi Koleksi Spesimen	18
Gambar 2. 10 Pembangunan Museum	19
Gambar 3. 1 Koleksi dan <i>Storyline</i>	34
Gambar 3. 2 Konten Koleksi Museum	35
Gambar 3. 3 Tema dan Gaya Perancangan Museum	36
Gambar 3. 4 Stilasi Bentuk Kromosom X dan Mitokondria.....	38
Gambar 3. 5 Moodboard Area Koleksi Spesimen	38
Gambar 3. 6 Moodboard Suasana Ruang Area Publik Museum	39
Gambar 3. 7 Signage Museum.....	39
Gambar 3. 8 Referensi Wayfinding pada Lantai.....	40
Gambar 3. 9 Jenis <i>Lighting</i> Pada <i>Signage</i> Museum	41
Gambar 4. 1 Penerapan Gaya Modern pada Area Pamer Tetap	42
Gambar 4. 2 Sistem Display Ruang Pamer Tetap	43
Gambar 4. 3 Sistem Interaktif dan Modern	43
Gambar 4. 4 Contoh Mesin Tiket Commuter Line	44
Gambar 4. 5 Suasana Ruang Pamer Tetap Museum.....	45
Gambar 4. 6 Suasana Ruang <i>Mecial Collection Speciment</i>	45
Gambar 4. 7 Ide Bentuk Kromosom X	46
Gambar 4. 8 Penerapan Tema pada Furniture dan Elemen Estetis	47
Gambar 4. 9 Sketsa Stilasi Bentuk Kromosom X	48
Gambar 4. 10 Modelling Penerapan Stilasi Bentuk pada Rencana Dinding	48
Gambar 4. 11 Referensi Penerapan Pencahayaan	49
Gambar 4. 12 Skema Warna	50
Gambar 4. 13 Komposisi Bentuk pada Elemen Pembentuk Ruang.....	50
Gambar 4. 14 Skema Komposisi Material	51
Gambar 4. 15 Diagram Matrix Umum.....	52
Gambar 4. 16 Diagram Matrix Museum.....	52
Gambar 4. 17 Bubble Diagram Umum	53

Gambar 4. 18 Bubble Diagram Khusus	53
Gambar 4. 19 Bubble Diagram Ruang Koleksi Spesimen.....	54
Gambar 4. 20 Bubble Diagram Area Pamer Tetap	54
Gambar 4. 21 Bubble Plan Alternatif 1	55
Gambar 4. 22 Bubble Plan Alternatif 2	55
Gambar 4. 23 Pola Sirkulasi Alternatif 1	56
Gambar 4. 24 Pola Sirkulasi Alternatif 2	56
Gambar 4. 25 Layout Alternatif 1	57
Gambar 4. 26 Layout Alternatif 2	57
Gambar 4. 27 Rencana Lantai Alternatif 1	58
Gambar 4. 28 Rencana Lantai Alternatif 2	58
Gambar 4. 29 Rencana Dinding Entrance Alternatif 1 dan II.....	59
Gambar 4. 30 Rencana Dinding Elemen Estetis Alternatif I dan II.....	59
Gambar 4. 31 Penerapan Tabung Reaksi Rencana Dinding	60
Gambar 4. 32 Rencana Plafon Alternatif I.....	60
Gambar 4. 33 Rencana Plafon Alternatif 2	61
Gambar 4. 34 Alternatif Furniture Pabrik I	62
Gambar 4. 35 Alternatif Furniture Pabrik II	63
Gambar 4. 36 Alternatif <i>Standing rack</i>	64
Gambar 4. 37 Alternatif <i>Drop Coat Box</i>	64
Gambar 4. 38 Alternatif Spesimen Kapsul I	65
Gambar 4. 39 Alternatif Kapsul Spesimen II.....	65
Gambar 4. 40 Alternatif Meja Kasir <i>Souvenir Shop</i>	66
Gambar 4. 41 Alternatif <i>Clean Your Hand</i>	67
Gambar 4. 42 Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	68
Gambar 4. 43 Perspektif Ruang Pamer Tetap	69
Gambar 4. 44 Perspektif Ruang Koleksi Spesimen	69
Gambar 4. 45 Hasil Rendering Area Lobby Museum	70
Gambar 4. 46 Hasil Rendering <i>Introduction Room</i>	70
Gambar 4. 47 Hasil Rendering Ruang Pamer Tetap	71
Gambar 4. 48 Hasil Rendering Ruang Pamer Tetap II	71
Gambar 4. 49 Hasil Rendering Ruang Koleksi Spesimen I	72
Gambar 4. 50 Hasil Rendering Ruang Koleksi Spesimen II	72
Gambar 4. 51 Hasil Rendering Souvenir Shop	73
Gambar 4. 52 Hasil Rendering Edutainment Area	73
Gambar 4. 53 Gambar Kerja Layout Museum.....	74
Gambar 4. 54 Presentasi Layout Museum	74
Gambar 4. 55 Furniture Custom Koleksi Spesimen	75
Gambar 4. 56 Furniture Custom Area Publik Museum	75
Gambar 4. 57 Rack Display Souvenir Shop	76

Gambar 4. 58 Detail Rencana Dinding Lobby Museum.....	76
Gambar 4. 59 Detail Area Publik.....	77
Gambar 4. 60 Detail <i>Entrance</i> Museum	77



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Museum merupakan lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Tidak hanya itu, adanya perancangan museum juga dimaksudkan untuk tujuan-tujuan studi, pendidikan juga rekreasi. (Pedoman Museum Indonesia, 2012)

Museum saat ini sangat jarang diminati oleh masyarakat. Perkembangan teknologi dan zaman sudah banyak mempengaruhi pandangan masyarakat mengenai museum. Pada umumnya, Museum sebagai sarana dalam melestarikan kekayaan budaya dan edukasi dianggap membosankan oleh sebagian masyarakat. Perkembangan teknologi membuat kebanyakan masyarakat memilih media lain untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Seperti media sosial atau internet. Sementara museum sebagai sarana rekreasi tidak cukup menghibur masyarakat. Penataan museum masih dirasa tua dan monoton. Selain itu, museum pada umumnya menyajikan materi secara satu arah. Pengunjung melihat dan membaca, tanpa banyak berinteraksi sehingga menyebabkan pengunjung akan mudah merasa bosan.

Ada berbagai macam museum yang terdapat di Indonesia. Beberapa diantaranya seperti museum nasional, Museum Bank Indonesia, Museum Geologi Bandung, dan masih banyak lagi museum dengan ciri khas tertentu. Dalam bidang kesehatan, terdapat Museum Kesehatan Surabaya, dan dalam segi edukasi sekaligus rekreasi terdapat museum Kadaver Organ Tubuh di Batu Malang.

Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI) sebagai salah satu Institusi pendidikan yang cukup dikenal oleh masyarakat, mencoba mengemas pengetahuan dan pengalaman mengenai kesehatan dan ilmu kedokteran dengan membangun museum kedokteran Universitas Indonesia. Melihat

besarnya peran yang dimiliki FKUI sebagai salah satu motor penggerak kemajuan nasional dalam bidang kedokteran, Indonesia *Medical Education and Research Institut* (IMERI) FKUI merasa perlu untuk memberikan pengetahuan dan informasi kepada pengunjung museum IMERI. Pendirian museum mempunyai misi untuk memberikan pendidikan kesehatan dan kedokteran yang berkelanjutan bagi masyarakat, dan meningkatkan mutu pendidikan kesehatan dan kedokteran ke dalam satu tempat, yaitu *Medical Museum IMERI* FKUI.

Dalam paradigma *new museology*, Museum saat ini tidak hanya berfokus pada kegiatan konservasi koleksi dan pameran saja, namun lebih dari itu, kini museum menganut 3 pilar *eco-museum*, yang terdiri dari partisipasi publik, fleksibilitas pengembangan program dan *sense of spirit*. (Sustainability 7:17329-13269, 2015)

Perancangan Museum kedokteran memiliki tujuan dan manfaat yang khusus melingkupi dunia kesehatan dan ilmu kedokteran. Perancang tata pameran Museum Kedokteran UI juga diupayakan dapat mengakomodir klasifikasi pengunjung museum ditinjau dari cara penerimaan informasinya, baik visual, auditory dan kinestetik.

Dalam rancangan museum Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, mengacu kepada museum pendidikan kedokteran, museum anatomi yang terbatas untuk kalangan profesi, serta museum pendidikan kesehatan yang terbuka untuk umum. Museum ini akan mengangkat museum pendidikan kesehatan (dengan presentase lebih besar) untuk memberikan pengertian mengenai kesehatan kepada masyarakat umum. Selain itu, dengan didirikannya museum ini, masyarakat akan mendapat pengetahuan mengenai kesehatan dan turut berpartisipasi serta bertanggung jawab terhadap kesehatan sebagai bagian dari komunitas.

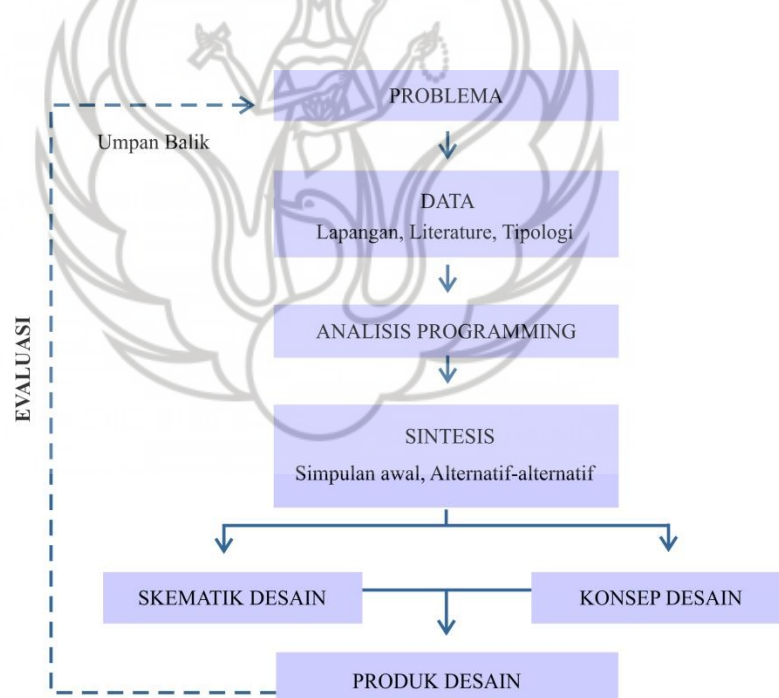
Oleh karena itu, dibutuhkan penyajian koleksi sejarah mengenai Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia dalam bentuk sebuah museum yang mengikuti perkembangan zaman. Museum ini menjadi wadah pengetahuan untuk masyarakat dalam menambah wawasan, dan masyarakat

umum mengenai ilmu kedokteran. Perancangan museum dikemas secara menarik bagi pengunjung dan masyarakat umum, dari anak-anak, remaja hingga dewasa dalam sebuah perencanaan ruang yang ditunjukkan untuk banyak kalangan dengan penyampaian yang beranekaragam dan mudah diterima.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan Museum Kedokteran IMERI FKUI ialah menggunakan metode analitis (analytical method). Hal ini mengacu pada Metodologi Desain oleh Jones, 1971 dalam Santosa, (2005) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan “berpikir sebelum menggambar” atau *“Thinking before drawing”*.



Gambar 1.1 Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis
(Sumber: Jones, 1971)

Dalam metode analitis ini hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis

pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain.

2. Penjelasan Proses Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan survey pengguna atau pemakai yang terdiri dari data fisik, data non fisik, data literature dan data tipologi.

Dalam penelusuran masalah ialah membuat visual diagram yang akan membantu desainer dalam memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang didapat. Visual diagram dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek yaitu fisik, sosial psikologi, dan ekonomi.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Analisis programming dilakukan dengan membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis, sedangkan sintesis dilakukan dengan membuat simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternatif arah perancangan. Sintesis ini terdiri dari Skematik Desain, yaitu skema-skema pemecahan masalah dan Konsep Desain sebagai pengikat arah perancangan. Data maupun informasi yang didapat harus disaring dan hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir serta berkaitan dengan permasalahan.

Dalam pencarian ide dapat dilakukan dengan dua tahap, tahap pertama ialah dengan fase menggambar mencakup gambar diagram, plan, sketsa yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang berupa Bubble Diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas. Tahap kedua ialah dengan menuangkan inspirasi dan ide dalam kalimat yang mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Produk desain berupa gambar gambar penyajian.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain merupakan tahapan penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu usulan (alternatif) untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif dan keinginan klien.

