

Tugas Akhir

PERANCANGAN INTERIOR

MUSEUM MUSIK INDONESIA MALANG



PERANCANGAN

AHMAD AFIF RIDHO

NIM 1211 849 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagaimana salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2018

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM MUSIK INDONESIA MALANG diajukan oleh Ahmad Afif Ridho, NIM. 1211 849 023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Desember 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

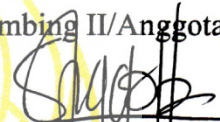
Pembimbing I/Anggota



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

Pembimbing II/Anggota



Hangga Hardika, S.Sn., M.Des.

NIP. 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.sc.

NIP. 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Yulyta Kodrat P., M.T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

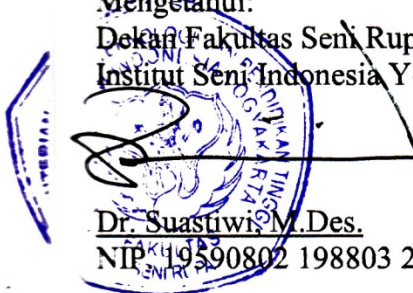


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

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

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahmandan Rahimserta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan danda'a.
3. Saudara-saudaraku yang turut mendukung dan selalu memberikan motivasi,
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des dan bapak Hangga Hardika, M. Des.. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Dony Arsetyasmoro, S. Sn, M. Des. selaku Dosen Wali atas segala masuk dan danda'anya.
6. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M. T. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Pimpinansertaparastaf PSDI ISI Yogyakarta atas izin survey dan data-data yang diberikan.
10. Singgih Tri K, Fandy “panda” teman-temandansahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantudalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini,
11. Teman-teman seperjuangan Indis (PSDI 2012).
12. Sertasesemuanyayang turut membantudan memberidukungansaat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagikita semua.



Yogyakarta, 26 Oktober 2018

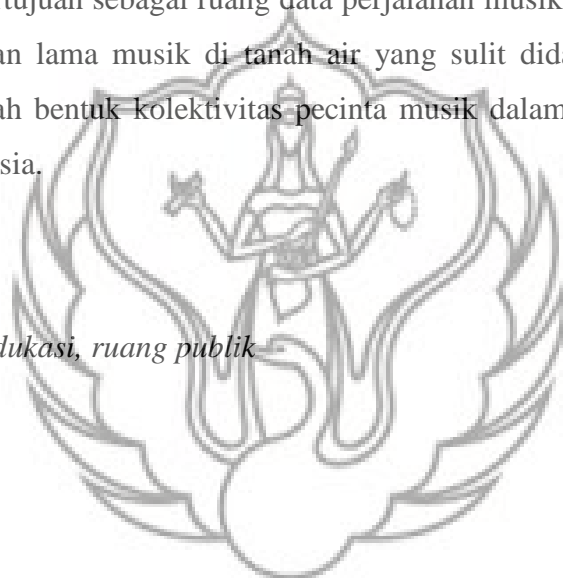
Penulis

Ahmad Afif Ridho

ABSTRAK

Museum adalah institusi nirlaba melayani publik dengan sifat terbuka, yang melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Berdasarkan hal tersebut museum bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi yang khas oleh masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Museum Musik Indonesia (MMI) didirikan oleh komunitas pecinta musik yaitu Galeri Malang Bernyanyi (GMB) yang merupakan museum musik pertama di Indonesia. Galeri Malang Bernyanyi (GMB) adalah sebuah organisasi sosial yang memiliki visi memelihara musik Indonesia yang dilakukan melalui misi pengumpulan rekaman musik Indonesia. Keberadaan museum bertujuan sebagai ruang data perjalanan musik Indonesia karena selama ini banyak hasil rekaman lama musik di tanah air yang sulit didapatkan. Museum musik Indonesia menjadi sebuah bentuk kolektivitas pecinta musik dalam perannya melestarikan perjalanan musik Indonesia.

Kata Kunci : museum, edukasi, ruang publik



ABSTRACT

A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment. Based on the fact that the museum can be a study material by the academic, the documentation of certain peculiarities of society, or documentation and imaginative thinking in the future. Museum Musik Musik Indonesia (MMI) was founded by a community of music observers namely Galeri Malang Bernyanyi (GMB) which is the first music museum in Indonesia. Galeri Malang Bernyanyi (GeMB) is a social organization that has a vision to preserve Indonesian music through the collection mission of Indonesian music. Museum musik Indonesia became a form of collectivity of music observers in its role to preserve the journey of Indonesian music.

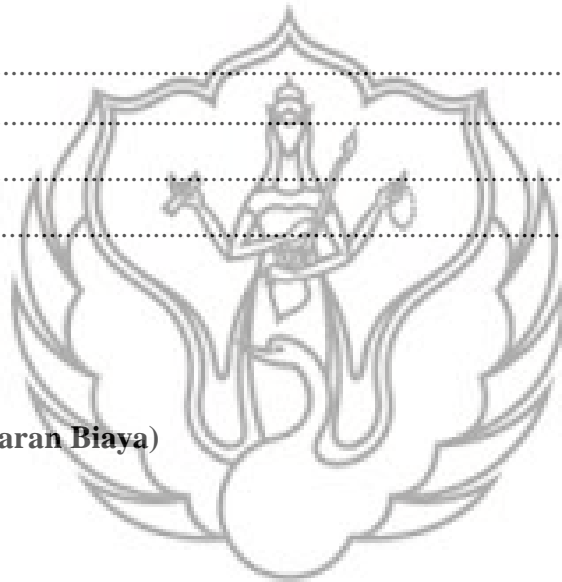


Keywords : museum, education, public space

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Metode analisis	4
2. Metode sintetis	5
3. Metode evaluasi	5
BAB II	
PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Museum.....	6
2. Ruang publik.....	10
B. Program Desain	10
1. Tujuan perancangan	10
2. Sasaran perancangan	10
3. Data	11
b. Data Non Fisik	13
c. Data Fisik	14
d. Data literatur	21
4. Daftar kebutuhan.....	33
BAB III	
PERMASALAHAN PERANCANGAN	36
A. Pernyataan masalah	36
B. Ide Solusi Desain	36
a. Konsep Perancangan	36
b. Tema.....	39
c. Gaya	40

d. Warna Perancangan.....	41
BAB IV	
PENGEMBANGAN DESAIN	42
A. Alternatif Desain	42
1. Alternatif estetika ruang	42
2. Alternatif penataan ruang	49
3. Alternatif elemen pembentuk ruang.....	59
4. Alternatif pengisi ruang.....	65
5. Tata kondisi ruang	67
B. Hasil desain.....	69
1. Hasil rendering	69
2. Detail khusus	73
BAB V	
KESIMPULAN	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN	
Surat ijin survei	
Presentasi desain	
Poster desain	
RAB(Rencana Anggaran Biaya)	
Gambar kerja	



DAFTAR GAMBAR

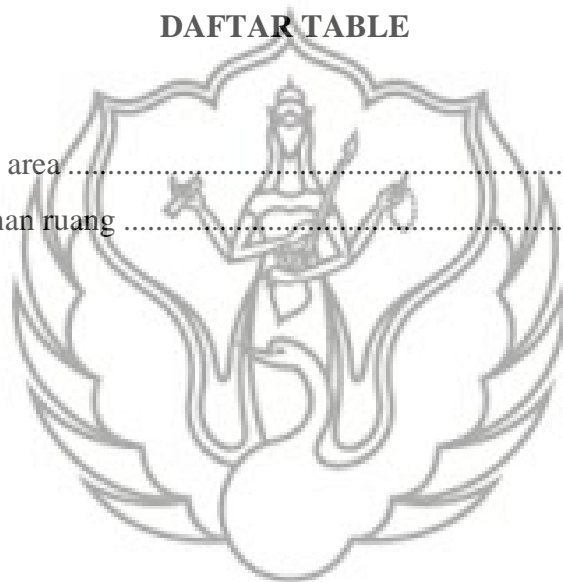
Gambar 1.1 Proses desain	3
Gambar 2.1 logo museum musik indonesia	11
Gambar 2.2 Area lokasi dilihat dari satelit	12
Gambar 2.3 fasade bangunan museum	14
Gambar 2.4 Ruang pameran lantai 1	15
Gambar 2.5 Ruang pameran lantai 2	16
Gambar 2.6 Ruang pameran lantai 2	17
Gambar 2.8 Ruang pameran instrumen	19
Gambar 2.9 Ruang kantor	20
Gambar 2.10 Area Mercendaise	20
Gambar 2.11 Standar perancangan sirkulasi	25
Gambar 2.12 Standar perancangan sirkulasi	26
Gambar 2.13 Standar Pencahayaan	29
Gambar 2.14 Standar jarak pandang	29
Gambar 2.15 Standar tata ruang kerja	30
Gambar 2.16 Standar ukuran loket	30
Gambar 2.17 Standar suhu ruang	30
Gambar 2.18 Standart spasial ruang kerja	31
Gambar 2.19 Standar ruang penyimpanan	31
Gambar 2.20 Standar perancangan ruang pameran	32
Gambar 3.1 Polapemecahan masalah	37
Gambar 3.2 Turntable amplifer	39
Gambar 3.3 Museum gaya kontemporer	40
Gambar 3.4 Skema warna	41
Gambar 4.1 Penerapan bentuk geometris	42
Gambar 4.2 Metode transformasi bentuk	42
Gambar 4.3 Vitrine aplikasi media interaktif	43
Gambar 4.4 Bentuk alur konsep ruang	44
Gambar 4.5 Suasana pencahayaan	45
Gambar 4.6 Panel dekoratif	46
Gambar 4.7 Pencahayaan	46

Gambar 4.10 sirkulasi dan zoning lantai 1 alternatif 1	49
Gambar 4.11 sirkulasi dan zoning lantai 1 alternatif 2	50
Gambar 4.12 sirkulasi dan zoning lantai 2 alternatif 1	51
Gambar 4.13 sirkulasi dan zoning lantai 2 alternatif 2	52
Gambar 4.14 Diagram matrik lantai 1 alternatif 1	53
Gambar 4.15 Diagram matrik lantai 1 alternatif 2	53
Gambar 4.16 Diagram matrik lantai 2 alternatif 1	54
Gambar 4.17 Diagram matrik lantai 2 alternatif 2	54
Gambar 4.18 Diagram bubble lantai 1 alternatif 1	55
Gambar 4.19 Diagram bubble lantai 1 alternatif 2	55
Gambar 4.20 Diagram bubble lantai 2 alternatif 1	56
Gambar 4.21 Diagram bubble lantai 2 alternatif 2	56
Gambar 4.22 Alternatif layout lantai 1 alternatif 1	57
Gambar 4.23 Alternatif layout lantai 1 alternatif 2	57
Gambar 4.24 Alternatif layout lantai 2 alternatif 1	58
Gambar 4.25 Alternatif layout lantai 2 alternatif 2	58
Gambar 4.26 Alternatif rencana lantai 1 alternatif 1	59
Gambar 4.27 Alternatif rencana lantai 1 alternatif 2	59
Gambar 4.28 Alternatif rencana lantai 2 alternatif 1	60
Gambar 4.29 Alternatif rencana lantai 2 alternatif 2	60
Gambar 4.30 Alternatif rencana plafon lantai 1 alternatif 1	61
Gambar 4.31 Alternatif rencana plafon lantai 1 alternatif 2	61
Gambar 4.32 Alternatif rencana plafon lantai 2 alternatif 1	62
Gambar 4.33 Alternatif rencana plafon lantai 2 alternatif 2	62
Gambar 4.34 Alternatif rencana dinding lantai 1 alternatif 1	63
Gambar 4.35 Alternatif rencana dinding lantai 1 alternatif 2	63
Gambar 4.36 Alternatif rencana dinding lantai 2 alternatif 1	64
Gambar 4.37 Alternatif rencana dinding lantai 2 alternatif 2	64
Gambar 4.38 Alternatif pengisi ruang alternatif 1	65
Gambar 4.39 Alternatif pengisi ruang alternatif 2	66
Gambar 4.40 Tata kondisi ruang lantai 1	67
Gambar 4.41 Tata kondisi ruang lantai 2	68
Gambar 4.42 hasil render lantai 1 area lobby dan penitipan barang	69

Gambar 4.43 hasil render lantai 1 ruang pameran lantai 1	70
Gambar 4.44 hasil render lantai 2 ruang pameran lantai 2	71
Gambar 4.45 hasil render lantai 2 ruang baca interaktif	72
Gambar 4.46 hasil render lantai 2 area kantor	72
Gambar 4.47 Tiketing desk	73
Gambar 4.48 Vitrine ruang pameran lantai 1	73
Gambar 4.49 Vitrine interaktif lantai 2	74
Gambar 4.50 media interaktif lantai 2	74
Gambar 4.51 rak vinyl	75
Gambar 4.52 panel dekoratif lantai 2	75

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Daftar lingkup area	13
Tabel 2.2 Daftar kebutuhan ruang	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ditengah moderenisasi seperti dewasa ini keberadaan museum mulai terabaikan. Kebanyakan masyarakat tidak tertarik lagi untuk berekreasi maupun mencari pengetahuan dengan pergi ke museum. Hal ini sangat disayangkan karena museum memiliki peranan yang teramat penting dalam pertumbuhan unsur sosial,bisnis dan budaya. Dapat dikatakan demikian karena museum memiliki koleksi yang mamapu menunjukkan bagaimana proses dari unsur-unsur tersebut tumbuh hingga menjadi seperti sekarang ini, contohnya dengan melihat koleksi museum kita dapat membayangkan apa yang dilakukan masyarakat terdahulu.

Hal ini dapat dilihat dari pengertian museum sendiri. Museum adalah institusipermanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI No. 19 Tahun 1995, museum adalah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda buktimateril hasil budayamanusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang gupayaperlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Sedangkan menurut *Intenasional Council of Museum (ICOM)* museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayan masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi (Pedoman Museum Indoneisa, 2008).

Diantara beberapa jenis museum yang ada di indonesia, salah satunya adalah museum musik indonesia malang. museum ini menyimpan data berbentuk benda koleksi dan arsip literatur dari beberapa musisi dan juga kelompok musik

indonesia. Beberapa kaset pita,piringan hitam,CD tersimpan rapi dalam museum ini.

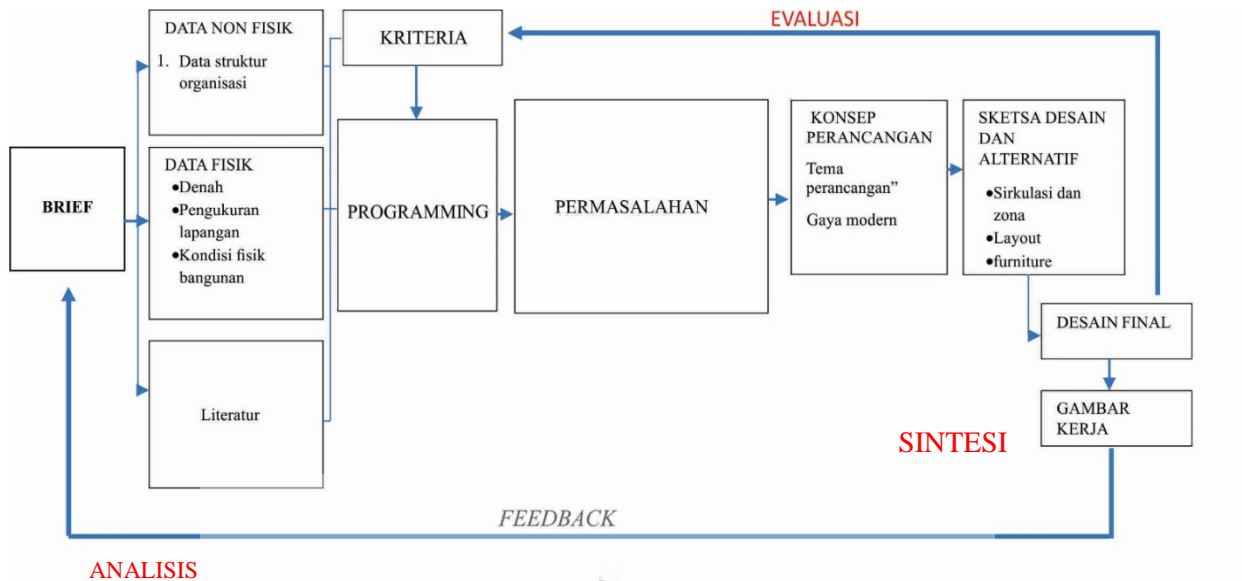
Museum Musik Indonesia malang ini terdiri dari dua lantai. Lantai satu *frontdesk*,ruang pameran A,tangga,lantai dua terdapat ruang pameran B,kantor,pantri,*toilet*, dan gudang. Pengunjung dapat melihat proses terbentuknya musisi dan musik indonesia dari tahun ketahun. Selain itu juga terdapat berbagai macam pemutar musik dari *gramophone*, *turntable*, pemutar *casete* pita hingga CD yang dapat dinikmati dan diperdengarkan oleh pengunjung. Beberapa area akan didesain kembali untuk mewedahi kebutuhan utama berupa *display* yang presentatif, interaktif dan konseptual. Dari beberapa aspek tersebut akan menghasilkan perancangan yang memenuhi kebutuhan pengurus dan pengunjung selama beraktifitas di museum.

Museum sebagai bentuk ruang publik yang berfungsi sebagai media pembelajaran secara umum dan luas harus bisa menyampaikan nilai sejarah dengan baik. Kebutuhan ruang publik di mana aspek-aspek yang harus dipertimbangkan dalam membentuk aktifitas pengguna harus disesuaikan akan kebutuhan pengguna ruang. Perancang memiliki peranan penting dalam mempertimbangkan bentuk penataan dan mengkomposisikanya yang secara tidak langsung dapat mengatur terjadinya hubungan antara ruang dengan orang atau kelompok orang juga menjadikan ruang tersebut tetap memberikan kehangatan,kenyamanan dan keamanan untuk beraktifitas. Ruang publik bukan hanya sekedar fisik, maksudnya sebuah bangunan atau area, tetapi lebih kepada rasa,suasana dan pencerapan indra yang mempengaruhi kesan terhadap sebuah bentuk ruang. Peranan desain *interior* sangat dibutuhkan sebagai penghubung antara kebutuhan ruangdan kebutuhan pungenan ruang publik

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan dalam merancang museum musik indonesia malang ini menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Francis DK Ching yang ditulisnya pada buku *Interior Design Illustrated* (1987:56).



Gambar 1.1 Proses desain

a. Analisis

Analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang akan membantu dalam mendefinisikan dan memahami sifat dasar permasalahan desain.

b. Sintetis

Berguna untuk menyediakan jawaban permasalahan melalui pemikiran rasional berdasarkan pengolahan pemahaman baik dari ilmu pengetahuan, pengalaman pribadi, imajinasi.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap peninjauan terhadap alternatif solusi dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk menghasilkan keputusan desain akhir. Setelah keputusan akhir diambil, kemudian dilakukan pengembangan persiapan, kemudian disempurnakan untuk pelaksanaan. Tahap ini meliputi pembuatan gambar kerja dan spesifikasinya, serta hal-hal lain yang berkaitan pemilihan bahan, konstruksi.

Untuk memudahkan proses pengerjaan, proses desain tersebut disajikan dalam urutan-urutan berikut :

2. Metode Desain

a. Metode Analisis (Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah)

Pengumpulan data yang dilakukan terdapat dua kategori yakni data primer dan data sekunder. Dalam pencarian data dari informasi primer dan sekunder, digunakan metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari proses pengambilan data langsung di lokasi. Pengumpulan data primer yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Survei Lapangan

Dilakukan dengan *survei* langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang dapat diamati langsung dengan mendatangi lokasi. Sehingga dapat mengamati keadaan Museum Musik Indonesia juga mendapatkan informasi mengenai keadaan lapangan. Dengan melakukan *survei* lapangan ini akan mendapatkan informasi – informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, misalnya mencari data komparasi objek, data *eksisting* sekitar museum.

b) Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan berdasarkan peristiwa di lapangan. Dapat juga digunakan sebagai dokumentasi *visual* data hasil *survei* untuk memperjelas data-data yang telah disampaikan. Data dokumentasi dapat berupa gambaran *eksisting* yang sebenarnya.

2) Data Sekunder

Data sekunder yaitu data perancangan yang diperoleh dari hasil pemikiran atau kesaksian orang lain yang tidak terlibat secara pribadi. Data sekunder tidak berkaitan secara langsung dengan objek perancangan, akan

tetapi sangat mendukung program perancangan. Pengumpulan data sekunder yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a) Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mencari referensi atau literatur yang memberikan keterangan atas data-data yang dibutuhkan. Literatur dapat berupa artikel, pendapat para ahli, jurnal, standard ergonomi, baik dari buku maupun internet. Data ini meliputi:

- i. Literatur yang berkaitan dengan tata cara perancangan museum.
- ii. Yang kemudian dijadikan panduan dalam perancangan.

b. Metode Sintesis

Pencarian ide dan pengembangan desain karya mengambil teknik *Brainstorming*. Dalam pencarian ide dan pengembangan desain, metode *Brainstorming* adalah teknik untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin. *Brainstorming* memiliki jenis-jenis pemecahan masalah di dalamnya.

c. Metode Evaluasi

Metode pemilihan yang digunakan adalah dengan menggunakan metode perbandingan kriteria. Kriteria yang digunakan perancangan konsep, interaktif, fungsi, dan nilai estetis. Kesesuaian konsep dasar menjadi kriteria yang utama dalam menentukan penerapan perancangan museum dimana konsep dasar ini dapat menjadi sebuah acuan standar bagi perancang dalam menentukan bentuk ruang dan fasilitas museum.