

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**REDESAIN INTERIOR MUSEUM MERPATI MOTOR
YOGYAKARTA**



Herku Nanutama
NIM 141 1952 023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM MERPATI MOTOR

Herku Nanutama
nanutama21@gmail.com

ABSTRACT

Automotive and modification custom culture advancement is rapidly rise in Indonesia. The phenomenon is not unforeseen as through modification, ideas and creativity could be exploded positively. Yogyakarta is one of tourism central and student central from various region with the result that a lot of local citizen even immigrant gather as one and creating their own creativity, hobby, and style as a medium to acquire education. Merpati Motor Museum is a personal collection museum as exclusively automotive which worthwhile to preserve, conserve and appreciate oldest vehicles so that in further generation are able to reach information about oldest vehicles history , however oldest vehicles involves automotive technology development that applied in modern vehicles. This design is objectively to create educative, interactive, and communicative concept in interior design of museum, with advance facilities and infrastructure. The vehicles are displayed in Merpati Motor according to timeline time by time of each stories to overcome the visitor and employee path issues, and enhance facilities and infrastructure to fulfill visitors needs and create classic atmosphere which touched with vintage interior.

Keywords : *Museum, Automotive, Motorcycle Museum, Community, Hobby*

ABSTRAK

Perkembangan otomotif dan modifikasi di Tanah Air saat ini sangat pesat. Hal ini tidak mengherankan karena melalui modifikasi seluruh ide dan kreatifitas dapat tersalur secara positif. Yogyakarta merupakan salah satu pusat pariwisata dan kota pelajar dari berbagai daerah sehingga banyak penduduk asli maupun pendatang yang berkumpul menciptakan kreatifitas, hobi, dan gaya sebagai bentuk kelompok untuk mendapat edukasi. Museum Merpati Motor merupakan museum koleksi pribadi sebagai tempat khusus otomotif ini berguna untuk menjaga, melestarikan serta mengapresiasi kendaraan-kendaraan yang terdahulu agar generasi kedepan tetap mengenal sejarah tentang motor - motor yang pernah ada, karena bagaimanapun kendaraan terdahulu ikut menyumbang serta memajukan teknologi otomotif yang sekarang ini diterapkan pada kendaraan modern. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan desain interior museum dengan konsep edukatif, interaktif, dan komunikatif dengan fasilitas dan sarana yang layak. Perancangan interior pada Museum Merpati Motor dengan cara periode display koleksi, memperbaiki sirkulasi pada seluruh ruang serta menambahkan beberapa fasilitas untuk menunjang kebutuhan pengunjung dan menciptakan suasana klasik dengan gaya interior vintage.

Kata kunci: *Museum, Otomotif, Motorcycle Museum, Komunitas, Hobby*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

REDESAIN INTERIOR MUSEUM MERPATI MOTOR YOGYAKARTA diajukan oleh Herku Nanutama, NIM 1411952023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung Jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

Pembimbing II/Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

NIP 19790407 200604 1 002

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih., ST., MT.

NIP 19700727 200003 2 001

I. PENDAHULUAN

Sepuluh tahun belakangan ini, perkembangan otomotif di tanah air sangat pesat. Hal ini ditandai dengan banyak digelarnya *event* otomotif dari mulai pameran, lomba modifikasi, hingga kejuaraan balap atau reli. Dari sekian *event* yang paling menarik minat kaum muda adalah lomba modifikasi. Hal ini tidak mengherankan karena melalui modifikasi, seluruh ide dan kreatifitas dapat tersalur secara positif. Yogyakarta sebagai salah satu kota besar di Indonesia yang tidak ketinggalan dengan adanya beberapa *event* otomotif dari *classic* hingga *modern*. Dengan semakin majunya perkembangan yang diterapkan pada produk-produk otomotif saat ini, otomatis produk-produk terdahulu semakin berkurang popularitasnya serta jumlah penggunaannya yang mengakibatkan perusahaan menghentikan produksi dari produk yang terdahulu. Hal ini mengakibatkan kendaraan-kendaraan terdahulu menjadi berkurang populasinya dan popularitasnya.

Melihat hal tersebut maka dibutuhkan sebuah museum yang dikhususkan untuk bidang otomotif. Museum khusus otomotif ini berguna untuk menjaga, melestarikan, serta mengapresiasi kendaraan-kendaraan yang terdahulu agar generasi kedepan tetap mengenal sejarah tentang motor yang pernah ada di Dunia, karena bagaimanapun, kendaraan terdahulu telah menyumbang serta memajukan teknologi otomotif yang saat ini diterapkan pada kendaraan modern. Untuk itu, tujuan dari Museum Merpati Motor Yogyakarta ini adalah untuk menjaga sejarah dari motor-motor yang memiliki nilai historis seperti kendaraan yang digunakan saat perang serta kendaraan-kendaraan yang pernah digunakan oleh pejabat pemerintahan terdahulu. Dalam menunjang hal ini, pemilik Museum Merpati Motor mempunyai tujuan untuk mengantisipasi *exspor* kembali motor-motor dengan skala besar ke beberapa Negara luar, dengan memanfaatkan bangunan warisan budaya yang sampai saat ini digunakan sebagai gudang koleksi motor dan dealer Honda, dengan pembagian ruang yaitu, ruang koleksi motor Jepang (motor klasik yang ada di Indonesia), ruang koleksi motor Harley Davidson dan barang antik, ruang sepeda ontel tua, dan area dengan koleksi mobil tua. Adapun jenis koleksi yaitu, motor *classic* (368 *unit*), mobil *classic* (40 *unit*), sepeda ontel (500 *unit*), dan beberapa barang kuno lainnya. Mayoritas pengunjung diantaranya, pecinta motor *classic*, kolektor, komunitas motor, dan touris yang datang untuk melihat koleksi pribadi dari pemilik Museum Merpati Motor.

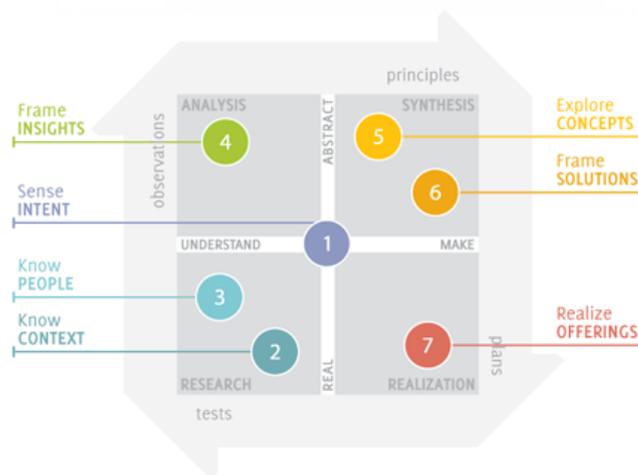
Dalam hal ini, museum belum memiliki fasilitas dan sirkulasi yang baik sebagai museum yang presentatif dan edukatif bagi pengunjung.

Merpati Motor Group mulai diberdirikan pada tahun 1971 oleh David Sunar Handoko. Merpati Motor Museum berada di Jl. KH Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Bangunan di atas tanah seluas ± 1 ha ini menjadi Rumah tinggal, Dealer Motor Honda, bengkel, dan Museum Merpati Motor. Museum ini merupakan koleksi milik pribadi milik David Sunar Handoko yang disimpan di kediamannya yang memiliki luas bangunan 1200m².

Dalam menunjang usaha memberikan sarana dan fasilitas yang layak pada Museum Merpati Motor untuk dikomersilkan dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui redesain pada Museum Merpati Motor dengan memaksimalkan ruang dan sirkulasi untuk edukasi secara interaktif yang diharapkan dapat menarik pengunjung dan layak sebagai museum untuk komersil. Perancangan pada interior museum Merpati Motor ini akan menerapkan alur dan sirkulasi dengan konsep rancangan ruang yang memberi edukasi bagi pengunjung tentang Sejarah Motor *classic* untuk generasi kedepan. Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana merancang dan memaksimalkan sirkulasi ruang pada Museum Merpati Motor dengan ruang yang terbatas dan koleksi yang banyak.
- b. Bagaimana mempertahankan bangunan Heritage dengan fungsinya sebagai Museum Koleksi pribadi

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: 101 Design Methods, Vijay Kumar, 2013)

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *problem solving* berdasarkan teori dari Vijay Kumar. Menurut Kumar, terdapat 7 tahap metode perancangan, yaitu :

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara dari Vijay Kumar, yaitu proses memahami tujuan (1) *Fakta Fakta Kunci*, adalah potongan informasi singkat yang didapat dari pemilik Museum Merpati Motor. Mengetahui konteks yaitu, (2) *Wawancara PakarSubjek*, adalah wawancara kepada kurator motor klasik, beberapa komunitas Otomotif Yogyakarta, pemilik Museum Merpati Motor, Pengelola, Pengunjung, dan dosen yang memahami tentang perancangan ruang Museum Pribadi atau Museum Koleksi Pribadi.

Metode penelusuran masalah juga dibagi ke dalam beberapa cara yang menggunakan metode Vijay Kumar, yaitu proses mengenal masyarakat (1) *Kunjungan Lapangan*, adalah melakukan survei Museum Merpati Motor, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang. Proses menyusun gagasan (2) *Jaringan Aktifitas*, yaitu mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi pada Museum Merpati Motor, sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide yang digunakan adalah proses mengeksplorasi konsep dengan *Metode Sesi Pembentukan Ide*, yaitu menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi bagi pihak pengelola Museum Merpati Motor .

Metode pengembangan desain yang akan digunakan adalah proses menyusun solusi dengan *storyboard* solusi, yaitu rangkaian sketsa baik dalam gambar atau kata-kata yang berurutan dan berhubungan, sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep yang dibuat.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yang digunakan adalah proses mewujudkan penawaran dengan Rencana *Platform* yaitu, pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif *furniture*, supaya mendapatkan desain yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan Museum Merpati Motor dan pengunjung Museum Merpati Motor

Setelah sebuah solusi desain diwujudkan dan di tes, hal berikutnya yang dilakukan adalah dievaluasi untuk menuju pada implementasi. Solusi yang ditawarkan haruslah solusi yang benar-benar memberikan nilai pada masyarakat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Lapangan



Gambar 2. Area Ruang Lt 1
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)



Gambar 3. Area Ruang Lt 2
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)



Gambar 4. Area Lantai 2
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

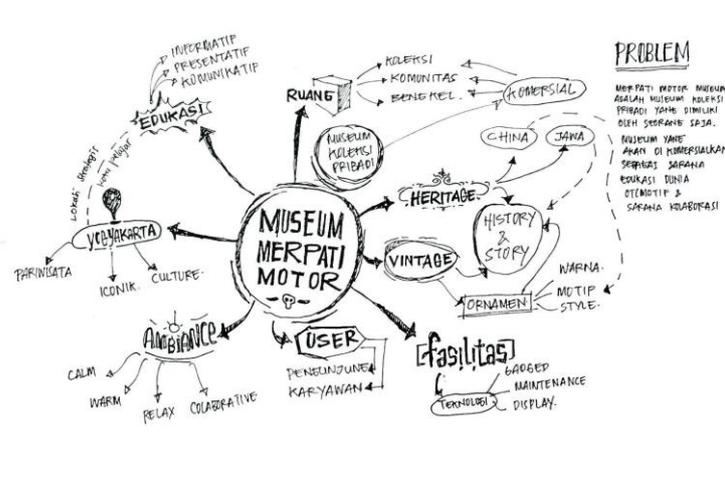


Gambar 5. Ruang Sharing Komunitas
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)



Gambar 6. Akses tangga
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

2. Konsep Desain



Gambar 7. Brainstorming Konsep
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

Konsep desain yang diterapkan pada museum ini adalah “History”, yaitu menceritakan kembali sejarah lahirnya motor-motor yang dimiliki oleh museum Merpati. Layout dan penerapan konsep yaitu menciptakan alur cerita/ storyline dalam museum, mengingat Museum Merpati Motor yang memiliki visi dan misi untuk mengenalkan motor-motor langka pada generasi saat ini.



Gambar 8. Moodboard Konsep
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

1. Tema Perancangan

Tema yang diterapkan adalah “*Back To the Motorcycle Stories, and Roads*”, yaitu cerita tentang motor, jalanan, dan culture yang terpengaruh dalam lahirnya motor-motor yang pernah ada. Oleh karena itu penerapan tema pada Museum Merpati motor sangat memiliki karakter dengan penerapan elemen-elemen estetis yang diambil dari budaya dan gaya kehidupan pengendara motor jaman dulu.

2. Gaya Perancangan

Gaya desain Vintage dalam dunia desain interior adalah penggunaan beragam elemen, unsur-unsur, dekorasi-dekorasi atau bahkan furnitur yang sempat populer atau banyak di gunakan pada era 1950an, 60an hingga 1970an. Vintage memang menawarkan tampilan visual yang sangat berbeda. Tampilan vintage mampu memberikan dan seakan membawa kita kembali ke masa lalu. Namun bukan berarti juga menciptakan dan mengadopsi gaya desain klasik yang megah dan mewah, gaya desain interior vintage lebih di arahkan kepada penciptaan suasana dan atmosfer yang unik dan menarik dengan penerapan beragam elemen dan dekorasi yang cenderung antik pada ruangan.

Hasil akhir dari penerapan konsep diatas adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Area Ruang 1
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)



Gambar 10. Ruang 2
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

Pada lantai 1 terdapat beberapa area yang didesain yaitu ruang 1 dan ruang 2 koleksi. Desain dalam museum ini menggunakan 1 jalur sirkulasi (*one way*) untuk mempresentasikan alur cerita padasejarah motor. Dinding bangunan asli tidak banyak dirubah karena bangunan Museum adalah bangunan peninggalan budaya sekaligus menonjolkan gaya Vintage pada interior.



Gambar 11. Ruang 3 Lt 2
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)



Gambar 12. LCD Panel
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

Penerapan desain untuk mewujudkan museum yang representatif, edukaif, dan komunikatif salah satunya adalah penerapan LCD panel pada beberapa titik dan display mesin untuk mengenal beberapa detail koleksi motor yang dimiliki museum merpati

motor. Dalam hal ini perancangan juga disesuaikan dengan gaya vintage modern, yang di aplikasikan pada beberapa *cover* panel LCD dan frame foto pada *history* motor.



Gambar 13. Leveling Display
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)



Gambar 14. Spasi Pada display
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

Leveling pada display koleksi museum untuk memberi kesan menonjol dan alur sirkulasi yang nyaman untuk pengunjung. Jarak antar koleksi pada museum disesuaikan dengan area setiap ruang untuk menciptakan alur dan menonjolkan detail pada koleksi. Penempatan koleksi pada setiap ruang diatur berdasarkan periode tahun pembuatan motor dari tahun paling tua hingga motor tahun muda yang dimiliki museum merpati motor.



Gambar 14. Penerapan Pencahayaan Alami dan buatan
(Sumber: Herku Nanutama, 2018)

Penerapan pencahayaan alami dan buatan pada beberapa ruang adalah kombinasi antara gaya vintage dan modern pada desain museum. *Ambiance* pada setiap ruang ditonjolkan untuk mendapatkan suasana hangat dan menjadi karakter padamuseum

IV. KESIMPULAN

Perancangan Interior Museum Merpati Motor Yogyakarta ini didasari atas latar belakang mewadahi pecinta otomotif, penggemar motor klasik, komunitas motor, dan kolektor motor tua untuk mengenal koleksi dan mempelajari sejarah motor di Dunia dengan koleksi yang dimiliki Merpati Motor. Dalam perancangan museum sendiri memerlukan adanya inovasi dan kreatifitas dalam mendesain ruang agar memiliki karakter dan keunikan yang berbeda dengan museum yang lainya.

Penerapan konsep *history*, tema yang mengusung suasana klasik, dan gaya vintage adalah perencanaan yang digunakan dalam museum ini. Konsep disini diaplikasikan dengan alur sirkulasi satu arah untuk mengarahkan pengunjung dalam cerita pada koleksi motor. Tema klasik yang diusung untuk memperlihatkan suasana yang nyaman dan penerapan gaya vintage yang diterapkan pada ruang, furniture, dan aksesoris pada museum untuk mendukung suasana dalam tema yang diambil. Pencapaian dari perancangan museum ini adalah terwujudnya museum yang menjadi penambah ikonik wisata Yogyakarta dan sebagai sarana edukasi dan ruang publik yang memiliki daya tarik dalam dunia otomotif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Timothy dan Paine, Crispin. 2006 *Museum Basic*, 2nd edition, London and New York: Routledge
- Budiharjo, Eko. 1997. *Arsitektur sebagai Warisan Budaya*. Djambatan Publisher.
- Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Ching, Francis D.K. 2000. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*, Jakarta
- Dadang, Udan Syah. 1981. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Depdikbud
- Enchols, John M., Hassan Shadily. 1988. *Kamus: Inggris – Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Howard, Peter. 2003. *Heritage Management, Interpretation, Identity*. Britania : A&C Black Publisher
- International Council of Museum (ICOM). 2013. *Code Ethics for Museums*. Paris: ICOM.
- Kerr, R.J. 1982. *The Conservation Plan: A Guide to the Preparation of Conservation Plans for European Cultural Significant*. New South Wales : The National Trust of Australia
- Kumar, Vijay. 2016. *101 Metode Desain Pendekatan Terstruktur Untuk Mendorong Inovasi di Organisasi Anda*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- R. Tjahjopurnomo. 2011. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Neufert Ernst. 1980. *Architect Data*. New York: Granada.
- Sutaarga, Amir. 1968. *Persoalan Museum di Indonesia*. Jakarta: Dep P&K.
- Sutaarga, Amir. 1978. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Peningkatan dan Pengembangan Museum.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra